
AMSTRAD CPC
AMSTRAD
CENT POUR CENT
OFFREZ LA TÉLÉ COULEUR A VOTRE CPC
DE L'ACTION
Les meilleurs jeux de la rentrée
DU RÊVE
2 concours + 400 lots
DE L'UTILE
HELP
POKES
LISTING
BIDOUILLES
N°7 19 F
MENSUEL
SEPTEMBRE 88
M 2256 - 7 - 19,00 F
3792256019000 00070
ISSN 0988-8160 - 7 - 19 F - 137 FL - 139 FB - 5,75 $ CAN



FLAP
FLAP



©Les Humanoïdes Associés

Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 34-35 et 66-67.
ERRATUM : sur l'encart Amstrad page 35, lire **3.990 F TTC** au lieu de 3.790 F TTC

L'invité du mois SOLÉ, retrouvrez-le en Actuel BD page 92.

AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
AMSTRAD CENT POUR CENT MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Rédacteur en chef adjoint : Sabine CHAVANNE
Chef de fabrication : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Chef de rédaction : Denis JARRIL, Nathalie MEISTERMANN
Secrétaires de rédaction : Robert BARBE, Brice DEFEYER, Patrick GIOR-
Rédaction : Léopold BRAUNSTEIN, MAX © Les Humanoïdes Associés, Alain
Ont participé à ce numéro : HELLOUIN de MENIBUS, Philippe - **Service**
DANO, Philippe SEPTH, Ereip SLAVE - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD -
KROURY, SEPTH, Ereip SLAVE
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F -
abonnements : Mona FATOUHI - Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Pho-**
Photocomposition : KASS Tél. 42.94.05.15 **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40
tos : Bruno RAOUX **Couverture** : Jean SOLÉ
Impression : I.E.I. Lisses

PUBLICITE : Tél. 45.34.32.44
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT, France MOCQUERY
Chef de publicité-adjointe : Nicole VIERS
Assistante : Mona FATOUHI

Média Système Edition est une société totalement indépendante d'Amstrad International. (Tout droit de reproduction réservé pour tous pays).
SA au capital de 250.000 F. RCS Créteil B 341 547 024. Commission paritaire n° en cours. Distribution N.M.P.P. Dépôt légal Janvier 1988. Tous les documents qui nous sont envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

AMSTRAD NEWS

Amstrad va sortir de nouvelles machines. Ce n'est pas une information en soi, puisque le contraire serait plutôt étonnant. Il y aura donc des nouveautés Amstrad à la rentrée. Fidèle à sa politique, Amstrad garde le secret et n'a rien dévoilé sur cette machine ludique. Cette attitude a évidemment suscité de nombreuses rumeurs, que nous vous livrons avec nos observations.

— Amstrad va sortir un compatible Amiga (vu les résultats d'Amiga, on voit mal l'intérêt). Car d'après des sources-sûres-de-bruits-de-couloir, les chips d'Amiga ne seraient pas protégées.

- Idiot -

— Amstrad prépare une console. Rumeur déja vieillie qui planait dans les rédactions persuadées qu'une déferlante Sega-Nintendo allait inonder le marché du jeu et donc éveiller l'intérêt d'Amstrad.

- Dépassé -

— Amstrad sortirait un ZX 88 développé par Sinclair (à l'époque où Spectrum était encore sa chose). Rumeur américaine et sans fondement, Sinclair ayant déja sorti sa machine sous la marque Cambridge Computer. Le portable Amstrad sortait peu après.

- Complètement out -

— Amstrad se pencherait sur les armes nucléaires portables. Rumeur fantaisiste et loufoque inventée il y a deux minutes à la lecture de l'une des récentes déclarations d'Alan Michael Sugar : "Je vendrais des armes nucléaires portables, si seulement il y avait un marché." Il avait fait une remarque identique à propos des réfrigérateurs.

- Refroidissant -

— Enfin, Amstrad lancerait un PC junior, réellement joueur, et aurait même pressenti Mastertronics pour une action marketing commune. Processeur 8086, 3,5 pouces, pas d'écran, donc pas sous la marque Amstrad mais Sinclair, 3000 F environ, proche de l'Olivetti PC 2 et destiné au marché anglais. La source : *CTW*, hebdomadaire anglais prompt à lancer flops et scoops.

- Sans commentaire -

PROJECT X

Le superbe programme développé par Probe et dont nous vous parlions dans le dossier GB du dernier numéro a trouvé acquéreur. Telecom Soft éditera le jeu sous le titre Savage. En voici les premiers écrans.



LES VUES D'ACTIVISION

Activision frappera fort sur le front de l'arcade, à Noël, en adaptant Time Scanner, After Burner et R Type. Time Scanner, pour ceux qui n'ont pas le virus des salles d'arcade, est une simulation de flipper (quatre niveaux, deux écrans par niveau). After Burner, un avion de chasse au trajet hallucinant, et R Type, le vaisseau interstellaire, l'ultime tchactchac-poumpoum. Admirez les versions arcade ci-jointes.





THE PEPSI U.S.GOLD COMPUTER CHALLENGE



CA PETILLE

Pepsi Cola s'associe à US Gold pour des "opérations communes de marketing" en Europe. Les Pepsi Challenge Computer Games, les PCCG, une gamme de jeux munis d'un coupon où sont inscrits les meilleurs scores des testeurs de US Gold. Ceux qui dépasseront ces scores pourront participer au Pepsi Challenge. Mad Max est le premier de la série ; Thunder Blade, l'hélicoptère concurrent d'After Burner dans les salles d'arcade, suivra. Enfin, une compilation réunissant Solomons Key, World Class Leader Board, Side Arms et Super Cycle portera le nom de la prochaine campagne publicitaire de Pepsi, A taste of America, un goût de l'Amérique. Pepsi Cola, c'est ça.

AIE, AIE, AIE !

VA MAL

Rim Runner, le sympathique insecte monté sur le non moins séduisant dinosaure que Palace Software nous promettait pour l'été, ne sortira qu'à la fin de l'année. Pas assez beau, trop lent, il est reparti à l'usine pour une révision générale. Accolade, de son côté, si peu satisfait de l'adaptation de Miniputt, le mini-golf sur Amstrad CPC, abandonne carrément la commercialisation du jeu. Le mini-golf comporte-t-il des difficultés insoupçonnées que notre CPC, qui pourtant arpente avec maestria les parcours de golf à 100 %, ne puisse gérer ?

BIENTOT SUR VOS ECRANS

THE TRAIN, ESCAPE TO NORMANDY : prévu pour la rentrée chez Accolade. The Train est une simulation de conduite et de combat ferroviaire. Normandie, 1944, Pierre le Feu, chef de la Résistance française, mène un train d'enfer à travers les lignes ennemies. Dans ce train, des œuvres d'art inestimables et, sur sa route, les multiples embûches et sabotages dressés par les Allemands et leur aviation.

TOTAL ECLIPSE : troisième aventure d'Incentive après Driller et Dark Side pour Noël. Dans les dédales d'une pyramide en trois dimensions, l'aventurier de service tente de déjouer le sort du dieu du soleil. Sinon, l'astre explosera lors de l'éclipse. Action, aventure, stratégie et le Free Scape System, bien sûr.

SAMURAI WARRIOR : après le hamster ninja, voici le lapin samurai aux prise avec les seigneurs de la guerre nippons. Combat à l'épée contre ninjas et bandits de grand chemin, chez Firebird pour septembre.



PETITS MAIS MIGNONS

*Trois petits budgets inaugurent les nouvel*les jaquettes de Silverbird. On the Run expose Rick Swift, mercenaire de son état, aux méfaits de la guerre chimique, dans un *jeu d'action petit mais mignon.* Avant d'être définitivement englouti par la flore et la faune mutantes, il doit recueillir les six flacons du gaz mortel. Thingy and the Doodhas : pour remplacer son Amstrad cassé avant que ses parents viennent à l'apprendre, Thingy débarque dans le dangereux pays des choses, trucs, quel-est-son-nom-déja, etc. (L'inspecteur éclaircira tout cela dès le mois prochain.) Skateboards Kids est une simulation de la simulation de skateboard sur Spectrum. Extrêmement fidèle aux graphismes du Spectrum, mignon mais pas autant que Skate Crasy, de Gremlins. Enfin, et j'ai gardé le meilleur pour la fin, les hits de Palace Software, Antiriade et Cauldron 1 et 2, sont enfin vendus en budget chez Firebird...

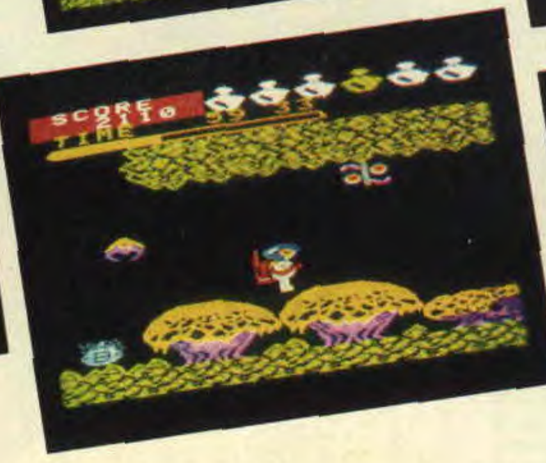














ALORS, ENCORE EN RETARD ?

Les ventes de programmes de jeux comme celles des crèmes solaires sont saisonnières, mais, contrairement à ces dernières, c'est à Noël qu'il s'en vend le plus. Alors, pour décrocher la timbale des ventes de fin d'année, qui représentent selon les éditeurs 30 à 70 % du chiffre d'affaires total, les sociétés peaufinent leurs titres jusqu'au dernier moment. Conséquence directe, les logiciels prévus pour le début de l'été sortiront avec deux, trois, voire quatre mois de retard. Conséquence indirecte, nous passons pour des rigolos : après l'annonce en grande pompe, dans le dernier numéro, de la sortie imminente de Star Trek, nous apprenons que le vaisseau Enterprise atterrira peut-être le premier décembre sur vos écrans !

Voici la liste des autres retardataires : Marauder de Hewson, Tiger Way et Black Tiger de US Gold, Uridium Plus de Synaps, Verminator, Black Lamp et EPT de Firebird, Pac Land et Chubby Gristle de Grand Slam Entertainment, The duct, Alternative World Games et Hercule and The Damned de Gremlins Graphics, l'Empire contre-attaque de Domark, Indian Mission de Coktel Vision, Vampire empire, Bob Morane Océan et Bobo d'Infogrames, Rastan Saga d'Imagine, Airbone Ranger de Microprose, Corporation d'Activision, Packlet d'Ubi Soft, Jinks de Go !, Motorbike, Madness et Quaterback de Mastertronics.

A

LES CHIFFRES DU MOIS

— 1 million, c'est le coût d'un grand stand sur le PCW Show.
— 17 : US Gold a été classé dix-septième société d'informatique mondiale en 1987. Le classement inclut les géants de l'informatique de type IBM, Apple, ou Olivetti.
- 300 % d'augmentation pour le chiffre d'affaires d'Infogrames en cinq ans. De 1983 à 1987, il est passé de 1 à 96 millions de francs.

LES GENIES DU LOISIR

Leisure Genius tape fort à la rentrée en publiant coup sur coup les versions micro de trois best-sellers des jeux de plateau : Scrupules, Risk et Diplomacy. Les maîtres du monde en herbe vont être obligés de se mettre au micro qui gèrera les ordres sans... conflits !

OXYGENE

Trivial Pursuit poursuit son épopée avec l'Edition des stars et 3000 questions nouvelles dans les catégories suivantes : télévision, pub et médias, cinéma, variétés, style de vie et jet set. Allez une jet set pour se faire plaisir : dans quel gaz Michael Jackson passait-il une heure par jour en 1986-1987 ?

L'EUROPE DES SATELITTES

Amstrad vient de signer avec Rupert Murdoch (magnat australien de la presse) un accord pour la fabrication d'antennes paraboliques à bas prix. Les antennes ainsi que le récepteur d'émission par satellite, Amstrad Fidelity, coûteront environ 2000 F. L'enjeu : la télévision par satellite et les quatre futures chaînes européennes de Murdoch, Sky Channel, Sky News, Sky Movies et Eurosport. Le propriétaire du *Sun*, quotidien anglais racoleur, de la 20 th Century Fox ou de la majorité des parts de Reuter, première agence de presse mondiale, compte ainsi inonder le marché et prendre de vitesse son ennemi de toujours, le Britannique Maxwell. Astra, le satellite luxembourgeois qui accueillera les chaînes, doit être mis sur orbite en novembre.

L'EXPOSITION

Les 14, 15, 16, 17 et 18 septembre sont les dates clés de l'année microludique. C'est alors que le PCW Show londonien, la plus grande exposition du jeu en Europe, ouvre ses portes à une marée de School Boys anglais et de joueurs de tout âge : 50 000 visiteurs l'année dernière. Ces portes magiques dévoilent les mégastands des plus grands éditeurs de jeux du monde entier. Bornes d'arcade à chaque coin, murs d'écrans, myriades de jeux en démonstration, tee-shirts, posters... A devenir fou ! Tous les jeux de la fin 1988 et du courant 1989 seront présentés. En prime cette année, Microprose offre aux visiteurs une virée dans un simulateur de vol impressionnant : quatorze personnes dans le cockpit. De son coté, US Gold animera en compagnie de Pepsi Cola et du club national des Computer Boys la finale des championnats anglais de jeux sur micro. Sur micro mais pas sur Amstrad CPC, qui est sur la mauvaise pente en ce moment chez les Grands-Bretons ; seuls les joueurs sur Commodore 64, Spectrum et Atari St auront une chance de gagner. Océan placera peut-être un char d'assaut sur son stand. Ubi Soft, Fil et Infogrames seront de la fête, et nous aussi naturellement, pour vous rapporter les nouvelles les plus chaudes dès octobre.



NEWS AU RABAIS

Voici les dernières nouvelles sur le front du budget. Un nouveau venu apparu pendant les vacances, Kixxs, propose à 2 £ 99 (30, 35 F) les titres suivants : Metrocross, Ace of Aces, 10 th Frame, World Games et Gauntlet. Les jeux appartiennent tous au "conglomérat" US Gold en Grande-Bretagne ; le dossier de presse est arrivé en même temps que les dernières news du groupe, mais les deux choses sont soi-disant totalement indépendantes. US Gold, qui jusqu'à présent dédaignait le marché du budget, changerait-il son fusil d'épaule ? Les logiciels Kixxs seront-ils importés en France ? La question posée aux représentants en France de US Gold a été suivie d'un grand silence. Quant à Mastertronics, dont nous vous contions les déboires français dans le dernier numéro, il semblerait qu'une renaissance soit en préparation. Virgin Angleterre a racheté 45 % des parts de Mastertronics et qui, en France, est en étroite relation avec Virgin Angleterre ? US Gold France. Cette fois-ci, la question a provoqué un étranglement au bout du fil : à suivre...

EXECUTIVE JOYSTICK

L'executive joystick est un petit appareil que vous collez délicatement à l'extrême nord-est de votre clavier et qui permet, grâce à son manche à balai et à son bouton de feu, de se déplacer à l'écran et de tirer sur l'ennemi. Délicat, petit, peu encombrant (sur le 6128, le fil du joystick est tendu entre la prise et l'emplacement du collage), il est néanmoins fortement déconseillé de s'en servir pour jouer à Barbarian ou à tout autre jeu d'action. C'est pourquoi nous n'avons pas mis le joystick entre les doigts délicats de Sined le barbare, mais entre les mains de Lipfy, notre maître ès simulations. L'executive joystick est idéal pour Gunship ou PHM Pegasus, car il laisse une main de libre pour gérer les quarante-cinq millions de touches nécessaires à la partie. Robby, maître ès OCP Art Studio, le conseille également pour le dessin, car sa manipulation est, je cite, douce et agréable. Pour le moment, la colle tient, mais plus pour longtemps ; prévoir un tube de Néoprène. (149 F TTC chez Loriciels.)





NOUVELLE DES CIEUX

Loriciels met la dernière patte à A320, le logiciel d'aventures-simulation-arcade, et à 944 Turbo Cup, la simulation de course de Porsche 844. Sur l'asphalte, René Metge est arrivé deuxième sur la Porsche Loriciels lors de la deuxième épreuve du Grand Prix de France, et arrive donc en troisième place du classement général. Enfin, Billy la banlieue 2 a remplacé Mach 3 dans l'émission *On va gagner* tous les mercredis vers 16 heures 30 sur FR3.

TINTIN CONNAIS PAS

Tintin n'est pas une star internationale. Malgré le voyage du petit reporter belge au tout début de sa carrière *(Tintin en Amérique)*, Tintin est très très peu connu aux Etats-Unis, et oublié depuis vingt ans en Grande-Bretagne. Ubi Soft avait songé un moment donner vie au héros sur micro et était parti discuter les droits avec la fondation Hergé à Bruxelles, mais l'étroitesse du marché (hors les Etats-Unis, point de sursis) a mis un terme au projet. Les Chinois, moins incultes, raffolent de Tintin ; l'informatique bridée serait-elle preneuse ?

SCRABBLE MENTEUR

Pan sur le bec ! Contrairement à ce que nous affirmions dans le test du Scrabble de Luxe, il n'y a pas trois cent mille mots dans le dictionnaire du jeu mais seulement trente-quatre mille, ce qui malgré tout est un progrès face à la première version, qui n'en comptait que vingt mille. Ne tenez pas compte de ce qui est indiqué sur la boîte Virgin ; les développeurs en Grande-Bretagne ont écoulé de vieux packages qui gardaient l'ancien chiffre : vingt mille. Nous nous sommes une fois de plus laissés emporter par le grand vent de la générosité. Mea culpa pour les joueurs alléchés par le nombre, et merci au lecteur qui a relevé l'erreur.

SALIVONS

Barbarian II est retardé. Patience et longueur de temps... En attendant, nous avons pu saliver sur la version Commodore 64. La barbare d'abord, honneur aux femmes, est gracieusement revêtue d'un Bikini jaune. Fine, agile et efficace, elle est à la fois féminine et puissante, un vrai régal. Le barbare est fidèle à lui-même. Et les monstres, destroy : un dinosaure se jette goulûment sur votre tête, l'avale tout rond et l'on voit la boule glisser le long du cou de l'horrible animal ; un monstre des cavernes, façon homme de Néanderthal, ricane bêtement en se tournant vers le public et assomme le héros à coups de massue ; le monstre illustrant le poster d'*Amstrad Cent Pour Cent* de juillet-août crache du feu et balance des coups de poing assassins, une tête montée sur deux bras bave une substance acide, et Drax, le sorcier, envoie des sorts comme d'autres postillonnent, sans interruption, sauf lors des rares secondes où vous tentez de le décapiter. Il fait alors demi-tour, ramasse sa tête et disparaît en dressant un poing vengeur. A quand la revanche ?

MARIA TOUT CONTRE VOUS

Que diriez-vous d'avoir Maria Withaker blottie tout contre votre poitrine musclée ? Ne rêvons pas, il ne s'agit que du tee-shirt de Barbarian II, mais quel tee-shirt ! La rédaction s'est jetée sur les quelques exemplaires offerts, et Miss X et moi-même (Nathalie) avons été une fois de plus spoliées par ces @*$#@. Quinze exemplaires ont échappé à la ruée et seront offerts aux plus rapides abonnés du mois de septembre, cachet de la poste faisant foi. Envoyez votre coupon d'abonnement accompagné d'une carte postale de barbare (Rambo, Conan, Schwarzenegger, Musclor...) à l'adresse habituelle.

HIGH TECH

Le palais de la Découverte n'est pas forcément le symbole de ces après-midis gris et pluvieux où, lors de visites éducatives forcées, l'on rate *Automan* sur la Cinq pour se farcir les merveilles de l'électrostatique. Jusqu'au 25 septembre, les Parisiens pourront arpenter les allées du palais de la Découverte consacrées aux images de synthèse, à l'image vidéo et à la photographie, et poser leurs doigts crochus sur moult vidéodisques et micro-ordinateurs dans le cadre de l'exposition "l'Image, technique ou magie". La manifestation, qui ne manquera pas d'intéresser les assidus de notre concours-écran, s'installe à Rennes en décembre et à Firminy en avril 1989. Le palais de la Découverte organise également du 12 au 16 octobre une exposcience en région Ile-de-France. Deux cents jeuuuuuunes de 10 à 22 ans animeront les stands robotique, astronomie, aéronautique, chimie ou informatique, et présenteront leurs réalisations.

OUINIDIOU

Nous avons besoin de vous pour connaître les clubs micro jeunes et dynamiques de votre quartier, de votre ville, ou de votre canton. Pour suivre les émissions de micro qui pimentent le menu des radios FM de par chez vous et les manifestations informatiques qui animent les beaux jours de Trifouillis-les-Oies, Bezon ou Montluçon. Les Parisiens ont une fâcheuse tendance à voir la France à travers les vingt arrondissements du gai Paname. Nous n'échappons pas à la règle... Alors pour alimenter nos célèbres rubriques radio et exposition, qui n'existent pas encore, nous attendons votre courrier. Miss X piaffe d'impatience.



AMSTRAD 6128 LA STATION

Du nouveau chez AMSTRAD France pour tous les possesseurs de CPC. La marque au crocodile commercialise, dès le mois de septembre, un nouveau produit appelé STATION 6128 AMSTRAD ou, plus simplement, BUNDLE. C'est un ensemble qui comprend un adaptateur permettant de regarder la télé en couleur sur votre moniteur, un radioréveil avec horloge digitale, un packaging contenant quinze super jeux, une manette de jeu et, enfin, un meuble bureau sur lequel vous pourrez ranger le tout. Rien de vraiment révolutionnaire, mais un compromis hyper pratique et pas cher (1 290 F), le type même de solution qui a fait le succès de la marque.

UNE TELE RIEN QUE POUR VOUS

L'adaptateur télé est vraiment le point fort de ce Bundle. Très simple à utiliser, il a été conçu pour se loger directement sous le moniteur, auquel il est relié par deux câbles. Le premier, la sortie vidéo, venant du moniteur (c'est celui qui se branche d'habitude sur votre CPC), et le deuxième, la prise d'alimentation, venant de l'adaptateur. La sortie vidéo se branche sur l'adaptateur et l'alimentation sur le moniteur. Vous n'avez donc pas de nouveau câble à acheter, ni besoin d'une prise de courant pour regarder la télé. Il faut aussi noter que l'adaptateur est muni d'une prise péritel permettant de brancher un magnétoscope et Canal +, ainsi que d'une prise antenne. La lumière se règle sur le moniteur, le contraste et la couleur sur l'adaptateur. Nous avons installé à la rédaction l'adaptateur branché sur une antenne portative. Le résultat est superbe. Robby ne peut plus s'en passer ; il tape ses articles en regardant les clips sur M6, Star Treck sur la Cinq, et les informations sur A2. Mais ce n'est rien par rapport aux avantages que, vous, vous pourrez en tirer. Imaginez-vous en train de jouer à Barbarian. Après avoir décapité tous vos adversaires avec calme et célérité, il vous vient l'envie de voir le film du ciné-club le dimanche soir. Hé hop ! aussitôt dit, aussitôt fait, vous branchez le moniteur sur l'adaptateur et réciproquement (oui, je sais, je me répète, mais c'est pour ceux qui auraient pas encore compris), et le tour est joué. Génial, non ?

ET TOUT LE RESTE

Le radioréveil, je ne vais pas vous expliquer en détail ce que c'est. Si vous l'ignorez, c'est que vous n'êtes pas digne de lire cet article. Quelques petites précisions devraient vous suffire. Le radioréveil se place sous l'adaptateur télé ; enfin il a été construit à cet effet, mais comme il possède une alimentation individuelle, vous pouvez le mettre où bon vous semble, dans le réfrigérateur par exemple ; je n'en vois pas très bien l'utilité, à moins que vous aimiez écouter de la musique la tête au frais et les pieds dans le beurre. Chacun ses goûts après tout. A part ça, toutes les options classiques du radioréveil sont là... A noter que vous ne pourrez capter que la FM et les grandes ondes, et que le H-P incorporé dans la radio n'est pas dément... La manette de jeu, comme vous pouvez le voir sur la photo, est de bonne facture et possède un doubleur de joystick incorporé. Idéal pour jouer à Target Renegade, que nous testons dans ce numéro... Le packaging contient 15 jeux ; il me suffira de vous en nommer quelques-uns pour que vous compreniez que ce ne sont pas vraiment les plus mauvais qui ont été choisis (litote, me souffle dans l'oreille Miss X, qui s'est penchée sur mon épaule pour lire ce que j'écris). Vous trouverez donc : Arkanoïd, Sorcery, Yie ar Kung Fu, Crazy Cars, Cauldron etc. etc. Le meuble, enfin : personnellement, je ne le trouve pas vraiment joli, mais il est pratique et c'est tout ce qu'on lui demande. Bref, l'ensemble est tellement bien que nous avons décidé de vous en faire gagner un par concours (voir page 19) et que Miss X s'en est attribué un d'office pour l'offrir à l'heureux vainqueur de son propre concours. C'est vous dire si la STATION 6128 AMSTRAD peut arriver à séduire même les plus difficiles...

Ereip Slave



AVE TITUS !!



Les gens de Titus vont commencer à nous épater sérieusement. Après avoir vendu 60 000 Crazy Cars, toutes versions confondues, dont 16 000 aux U.S.A., ils nous ont concocté un autre jeu, dans la lignée de son prédécesseur. Il s'agit de Fire and Forget. Un jeu qui reprend le thème explosif de Road Blasters - dont l'adaptation de US Gold est prometteuse - et qui devrait être disponible "incessapeu-sous-ment". Nous avons eu le jeu quasi définitif, et les deux photos que vous voyez là devraient vous faire saliver à gros bouillons, car ce sont bien des écrans CPC. Le prochain jeu de Titus, Off Shore Warrior, sera de la même mouture et disponible courant septembre. On vous en reparlera en temps voulu. Et voyez les lots sympa du concours que nous organisons avec Titus. Cool.

MATA A RI - MATA A RIZ - MATA HARRY...



Reine du déguisement, l'espionne Mata-Hari arrive sur CPC, grâce à l'auteur de Billy la banlieue et de Charly Diam's. La préversion que nous avons reçue est très sympathique. Jeu d'arcade en quatre couleurs, avec bon nombre d'originalités, humoristique et bien réalisé, voilà un soft que la rédaction de *Cent Pour Cent* attend avec impatience dans sa version définitive. Et comme d'hab' on mate la photo.

FOREVER US GOLD

Bon, US Gold nous gâte, jugez par vous-même, les nouveautés arrivent en nombre. Zieutez les photos, ça vaut le coup !! Les profs vont avoir beaucoup de mal à vous intéresser aux cours dès la rentrée. Je commence par Gold Silver Bronze, qui est une compilation regroupant Summer Games, Summer Games II et Winter Games de Epyx. C'est un très bon plan puisque Summer Games I et II n'avaient pas encore été adaptés sur CPC ; et comme ils sont du même niveau que l'excellent Winter Games, cela nous donne une super compilation sportive : un futur hit, parole de Robby !!!! Dans le même style, devrait bientôt arriver The Games, Winter Edition, qui n'est autre qu'un Winter Games II. C'est toujours de Epyx et les photos sont par là (1, 2, 3).

Toujours chez Epyx, nous arrivera bientôt une course de voitures à quatre roues motrices, qui s'appellera donc 4 X 4 Off Road Racing. Une course de vitesse sur des types de terrain différents : neige, désert,

1 - Summer Games



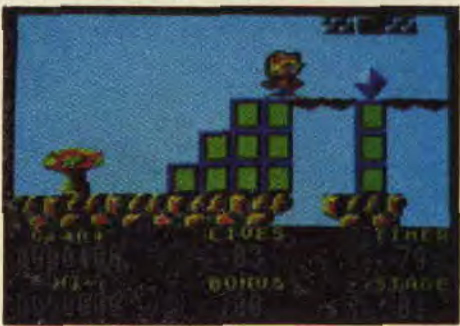
2 - Winter Games



3 - The Games : Winter Edition



4 - Road Blasters



5 - Great Giana Sister's



6 - 1943



7 - Psycho Pigs



8 - Operation Wolf



9 - Daley Thompson Olympic Challenge

rocaille et boue... On devra équiper sa voiture en fonction des régions où l'on roule.
Et on roule encore avec Road Blasters de US Gold, qui devrait être la super conversion d'arcade de cette rentrée !!!! La photo qui est juste à côté, là, va vous faire mourir ; *on croirait voir le jeu d'arcade et c'est pourtant* bien un écran CPC (4) !!!
De GO! nous avons vu Great Giana Sisters, qui est vraiment mignon et bien réalisé. Un jeu à scrolling horizontal dans lequel vous guidez une 'tite nana. Les actions possibles rappellent le jeu Super Mario Bross, pour les ceusses qui connaissent ; pour les autres, les photos sont là (5). Toujours de GO! nous avons vu 1943, la suite de 1942. Si 1942 était plutôt médiocre, par contre 1943 est *excellent* !!! On peut y jouer à deux joueurs simultanément sans ralentir le jeu, et il y a même une musique durant l'action !! Les graphismes sont réussis, la difficulté croissante ; vous pouvez d'ores et déjà mettre de l'argent de côté. 1943, un très bon tchactchac-poumpoum (6) !!!
Dans un genre tout à fait différent, nous avons vu Psycho Pigs UXB, la conversion d'un jeu d'arcade de Jaleco. Psycho Pigs est un jeu de cochons, des cochons qui se lancent des bombes à retardement !! L'idée est mignonne (un grand nombre de sprites à l'écran) mais le jeu est plutôt pour votre petit frère ou votre petite cousine (7).
Operation Wolf de Imagine est en cours de réalisation, comme vous le voyez sur la photo ; la version Amstrad devrait être fidèle à l'arcade. Opération Wolf est un jeu où il n'y a rien à comprendre, il faut tirer sur tout ce qui bouge (8) !!



11 - Netherworld



10 - Netherworld



12 - Gary Lineker Superskills

Autre soft d'Imagine, Typhoon est l'adaptation d'un jeu d'arcade de Konami que je ne connais pas. Ca se passe dans l'espace, en trois dimensions et... c'est tout ce que je sais pour l'instant ! Aussi chez Océan et Imagine, Vindicator devrait être *quelque chose d'assez sympa mais je n'en* sais pas plus, tout comme nous n'avons toujours pas de nouvelles de Rastan Saga. Grrrr !! On attend aussi Salamander, conversion d'un autre jeu d'arcade de Konami. Enfin, devrait arriver à la rentrée, et en fait pour les J.O., Daley Thompson Olympic Challenge de Ocean, qui sera le deuxième logiciel de jeu consacré au décathlonien anglais. Le jeu promet d'être beaucoup plus intéressant que le premier *du nom. Le soft est divisé en une partie* entraînement et une partie compétition, les résultats de l'entraînement influençant ceux de la compétition ; original ça, non ? La photo est par là (9).
Chez Hewson (une société que nous apprécions beaucoup) est prévu Netherworld ; le scénario est compliqué mais le soft est déjà un hit en puissance ; sans parler de la sortie de Marauder et d'un Cybernoïd II, year !!! Moi j'aime beaucoup les softs de Hewson (10, 11) !
Enfin, chez Gremlin, ils se décideront peut-être un jour à sortir la version définitive de Alternative World Games, dont nous vous avions déjà parlé en ces colonnes ; ça sortira peut-être en même temps que Gary Lineker *Superskills (footballeur anglais aussi* célèbre en Albion que Platini en France, d'après mon contact), où vous devrez vous suivre l'entraînement physique de Gary dans différentes scènes d'arcade. Yearrr (12) !!

RENEGADE TARGET



Quand vous aurez chargé TARGET RENEGADE dans la mémoire de votre ordinateur, vous constaterez que les petits graphismes mignons de Renegade, que l'on retrouvait aussi dans Gryzor, ont ici disparu. Effectivement, la programmation et le graphisme de ce second et dernier volet (pour l'instant) de la série ont été confiés à une autre équipe au sein de Imagine. Ainsi, même si dans le principe et dans son déroulement le jeu ressemble fortement à son prédécesseur, nous sommes en présence d'un jeu différent.

En début de partie, il est possible d'inhiber la musique pendant le jeu ; seuls les bruitages de la bagarre sont alors audibles. Vous pourrez aussi redéfinir les touches pour les deux joueurs. Enfin , vous pouvez décider de jouer seul ou avec un ami. Si vous choisissez cette seconde option, vous vous apercevrez qu'il s'agit d'un mode de jeu en simultané : les deux joueurs jouent en même temps chacun leur personnage à l'écran. Ils doivent alors associer leurs forces face à des ennemis qui sont deux fois plus nombreux que dans l'option à un seul joueur. Voilà donc un des grands plus de TARGET RENEGADE, qui rappelle furieusement le hit du style arcade, j'ai nommé Double Dragon. Ca n'en est pourtant pas l'adaptation officielle sur micro-ordinateur, celle-ci étant en cours de réalisation par Mastertronic.

Les graphismes sont donc différents, mais ils n'en sont pas moins en seize couleurs dans le mode basse résolution de l'Amstrad CPC. Et puis, si vous approchez votre nez du moniteur, vous remarquerez que le premier plan de l'écran où sont inscrits le temps, le nom et le score des joueurs est en mode 1 et en quatre couleurs. Cette astuce d'écran multimode avait déjà été utilisée dans Renegade ; elle prouve que les programmeurs se sont décarcassés un maximum. En fait, cela ne nous étonne pas trop de la part des gens de Imagine. Ces types sont capables de nous faire des choses très bien, la preuve en est que tous leurs titres sont des mégahits : Arkanoïd I et II, Renegade et sa présente suite, Gryzor... D'ailleurs, on vous avait promis un test de Rastan Saga (le hit bien connu des salles d'arcade), eh bien il n'est toujours pas disponible pour cause de fignolage intense ; nous devrions avoir une superconversion de Rastan sur nos CPC, on peut faire confiance à l'équipe Imagine.

Revenons à nos moutons ou plutôt à nos voyous. Le but de Target est de mettre la pâtée à Mister Big, un chef de la pègre. Pour cela, il vous faudra auparavant affronter cinq types d'adversaires différents représentant cinq niveaux de jeu. Avant de vous présenter vos charmants compagnons, voyons la panoplie des coups disponibles... Ils sont presque en tout point identiques à Renegade, donc pas de dépaysement pour ceux qui l'ont pratiqué assidûment. Les héros peuvent sauter en l'air, sauter en donnant un coup de pied à gauche ou à droite dans le plus pur style Bruce Lee, ils peuvent donner un coup de pied haut en arrière, donner des coups de poing de face, et agripper l'adversaire par les épaules pour lui distribuer quelques béquilles dans le ventre. Les nouveaux coups permis sont sympa, jugez plutôt : vous pouvez achever un adversaire que vous avez envoyé à terre. Pour cela, il faudra l'avoir déjà frappé à deux reprises ; ensuite, en plaçant votre personnage sur l'ennemi à terre, vous pourrez le rouer de coups de poing dans la tronche. Autre nouvelle possiblité : celle d'utiliser une arme. Effectivement, chaque type de combattant affectionne plus particulièrement un objet dont le maniement peut se révéler très destructeur. Les motards utilisent des marteaux, les putes manient la chaîne et les skin-heads sont armés de battes de base-ball. Si vous parvenez à étendre le porteur de l'arme,

celle-ci tombera par terre, et vous pourrez alors la récupérer en mettant votre personnage dessus et en appuyant sur le bouton de feu. Vous pourrez ensuite utiliser cette arme contre vos adversaires. Attention, dès qu'un ennemi vous allonge par terre, vous perdez l'arme que vous venez de récupérer, et il y a toujours un adversaire pour la ramasser. Autre problème, il faut faire gaffe à ne pas se faire encercler. A la moindre occasion, les voyous d'en face essaieront de passer derrière pour vous tenir pendant qu'un autre vous frappera. Ca, c'est très embêtant !

Il y a cinq niveaux de jeu, chacun étant agrémenté d'une musique différente, charmante mais rapidement saoulante. Votre temps est limité pour sortir victorieux de chaque niveau ; aussi, si vous jouez à deux, il vous faudra un solide esprit d'équipe, vous entraider, et surtout aller





achever le plus souvent possible les adversaires que vous avez envoyés mordre le bitume. Vous n'avez que six minutes pour finir chaque partie du jeu.

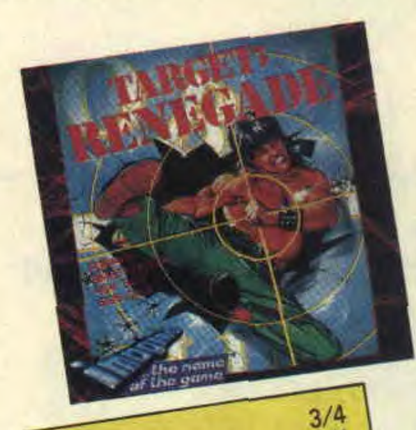
Allez, on se fait un petit récap' de tous les niveaux. Le premier : vous zonez dans un parking à trois étages où vous affrontez un gang de motards. Certains foncent sur vous avec leur moto et il faut alors virer le mec de sur sa moto par un coup de pied sauté. Les *motards utilisent* le *marteau comme arme*. Le second niveau de jeu est celui des péripatéticiennes (ou prostituées, femmes de mauvaise vie, dames de petite vertu, putes, etc.). Vous les affrontez dans une rue style Saint-Denis, leur arme est la chaîne.

Attention à ce niveau, il faut se méfier tout particulièrement du protecteur ou "mac" de ces charmantes demoiselles. Armé d'un revolver, il apparaît, tire sur vous et disparaît. Le meilleur moyen reste d'éviter ses balles, puis une fois celles-ci épuisées, de le finir "à la main". Si par malheur vous êtes touché par une balle, vous perdez carrément une vie. Le troisième niveau se passe dans un square qui est infesté de skin-heads, vous savez ces petits bonhommes qui ont la boule à zéro comme les supporters du P.S.G. et de J.M.L.P. Leur arme : la batte de base-ball. Au quatrième niveau, les beasty boys vous attendent avec des briques et des chiens ; enfin le cinquième niveau se passe dans un bar où vous devez affronter les gardes du corps de Mister Big avant de l'attaquer lui-même, dans un ultime combat.

Du point de vue technique, TARGET est d'une parfaite réalisation ; seule ombre au tableau : parfois le jeu se bloque irrémédiablement, et la seule solution est alors d'éteindre l'ordinateur et de recharger le jeu. Enfin, dans la notice, "without the fire button pressed" a été traduit par "avec bouton feu appuyé". Sinon, TARGET RENEGADE constitue un achat obligatoire pour tout fana de jeu de combat sur CPC.

Robby le casseur de skin

TARGET RENEGADE de IMAGINE
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	4/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	2/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely:	4/4
	17/20
Note:	85%





UN VAISSEAU CANON

Dès que je suis monté à bord, j'ai senti que ce n'était pas une machine quelconque. Bien sûr, comme dans tous les hélicoptères, le tableau de bord fourmillait d'indicateurs de toute sorte, mais c'est plus particulièremnt le centre de l'écran qui m'attira. Que d'armes au choix, roquettes et missiles en tout genre ; ce simulateur portait bien son nom : Gunship.

C'est le lieutenant Lipfy qui vous parle ce soir dans le poste, les petits gars. Ne pensez pas que je sois frais émoulu d'une de ces écoles de pilotes d'hélico qu'il suffit d'envoyer en Iran pour qu'ils trouvent le moyen de se crasher entre eux. Je ne suis pas de cette race-là, moi. Et vous savez pourquoi ? Parce que c'est sur un petit bijou que j'ai fait mes armes moi, un petit simulateur que plus mieux, tu meurs. Rien que de vous en parler, j'en frémis encore.

PREMIERE MISSION AVANT MUTATION

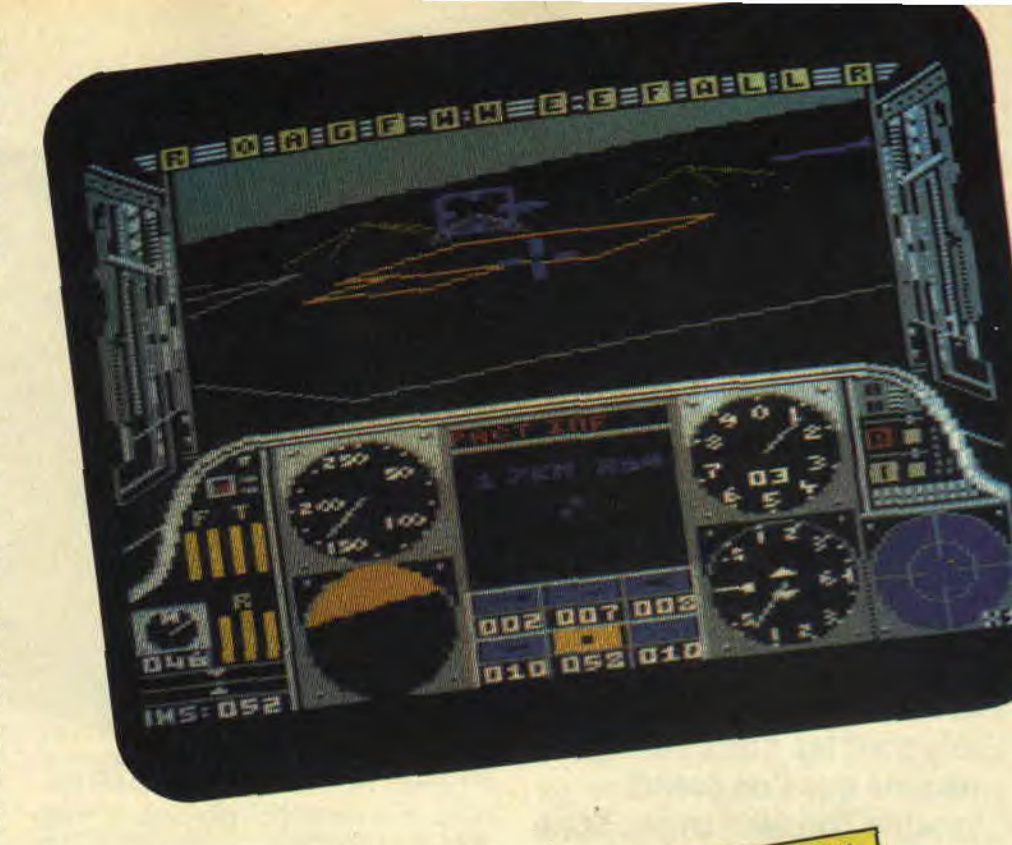
Au début tout se passe bien. L'hélicoptère est au sol et ne bouge pas. Ca vaut mieux car, avant de lancer le monstre, il faut un minimum de connaissances, que l'on acquiert dans un charmant petit manuel d'un peu moins de cent pages. Ca y est, je vous vois blêmir, les yeux exorbités ; mais non, on n'est pas obligé de lire toutes les pages pour lancer le jeu. Une petite partie est réservée au débutant. Par la suite, une touche Pause vous permet de vous documenter sur les commandes qui vous ont échappé ou qui ne concernent pas directement le décollage de l'appareil pendant la mission d'entraînement. Ce petit ouvrage est un bijou ; je ne vous garantis pas qu'il suffirait à vous apprendre le maniement d'un vrai hélicoptère, mais il vous donne quand même un maximum de renseignements sur le fonctionnement de ce terrible engin. Par exemple, il explique, grâce à des schémas très clairs, les différentes positions que peut prendre un hélicoptère en vol, et chaque position est accompagnée de l'écran que vous voyez lorsque vous êtes dans cette position. Ces petits conseils permettent de bien sentir l'appareil dès le début du jeu. Surtout que la première mission vous met face à des ennemis inoffensifs. Leurs missiles sont en carton et leurs balles en caoutchouc. Il n'en reste pas moins une mission à remplir : il faut détruire la base adverse, plus communément appelée la base rouge (ces communistes sont partout, même dans les plaines du Middle West). Enfin, après un ou deux retours à la base pour ravitailler, j'explose la base sous les ovations du public en délire. On se croirait à un meeting aérien où les Airbus et les Concorde s'amusent à faire du rase-mottes.

A L'ASSAUT DES RIZIERES

Me voilà enfin effectif. Ma première mission consiste en un soutien actif des troupes américaines qui combattent dans la zone 10,09. Je lance mes deux moteurs et engage le rotor. Avant de prendre l'air, je jette un coup d'œil à la carte. J'ai pris soin aupara-



vant de noter le numéro de la mission ainsi que son nom de code. Celle-ci s'appelle Cromagnon, voilà qui devrait plaire à l'ami Sined. Une grosse croix bleue m'indique le lieu de ma mission principale. Je vais nettoyer tout ça, vous allez voir, ça va pas durer. Pour corser un peu les choses, je choisis les options réalistes en ce qui concerne le vol et l'atterrissage ; mais n'étant pas encore un grand pilote, je me réserve une météo clémente ainsi que des adversaires de troisième ordre.



MISSION IMPOSSIBLE

Impossible ? pas lipfyien. Je laisse ma carte de côté et étudie mon tableau de bord. J'ai le plein de fuel, je peux décoller. J'enclenche le rotor, puis lorsque celui-ci tourne assez vite, j'incline les pales de l'hélice. L'hélicoptère s'élève. Pour diriger le nez de mon engin vers le nord, j'agis sur le rotor arrière. L'Apache pivote sur lui-même. Enfin, j'incline mon manche à balai et je prends de la vitesse. Rapidement, je me retrouve sur le lieu des combats. En appuyant une première fois sur le bouton de tir, je bloque mon viseur sur une cible. Au centre de mon écran apparaît alors l'image agrandie de la cible ; il s'agit d'un canon antiaérien. Se pose alors le problème du choix des armes. Le canon tire automatiquement sur la cible repérée, mais il a une portée très limitée. L'autre possibilité est de me servir des fusées FFAR, mais celles-ci ne sont pas guidées ; il faut donc bien placer les deux viseurs l'un sur l'autre avant de les larguer. J'opte pour la seconde solution. Après l'explosion, l'image de la cible est remplacée par une petite portion de la carte.

UN MESSAGE A L'ECRAN

Un message me parvient de ma base ; le but principal de ma mission a été atteint. Mais je ne tiens pas à en rester là. Après avoir de nouveau pris connaissance de la carte, je décide de mettre un plan d'attaque à exécution. Je vais me faufiler à basse altitude entre deux montagnes, pour être dissimulé des radars ennemis ; puis en sautant par-dessus l'une des deux, je fonce sur un régiment d infanterie ennemi. Mon canon entre en action, un chapelet d'explosions apparaît au milieu des rizières. Brusquement, une nouvelle cible se matérialise dans mon viseur : il s'agit d'un bunker. Je sélectionne les missiles antichars. Un éclair illumine mon écran. Horreur et désespoir, je viens d'être touché par un missile, je n'ai pas assez surveillé le radar. De plus, un second missile m'apprend qu'un hélicoptère se rapproche de moi. Je choisis le missile air-air Sidewinder. Une fois la cible programmée, je lâche le missile, et celui-ci, téléguidé comme il se doit, va faire sauter la cible à plus de quinze kilomètres. En haut de mon cockpit, des lettres représentent les différentes fonctions. Certaines sont rouges depuis que j'ai été touché. Je fais un inventaire des dommages. C'est assez grave, un des réservoirs est atteint. Je décide donc de retourner à ma base pour réparer les dégâts. Après une approche parfaite, je stabilise mon hélicoptère au-dessus de la base. Je descends lentement et me pose. Lorsque j'ai tout coupé, un menu apparaît, qui me permet soit de recharger, soit de continuer, soit d'abandonner ou d'annuler la mission.

C'est vraiment un bon simulateur d'hélicoptère. Je ne lui ferai qu'un seul petit reproche : lorsque l'ordinateur doit gérer tous les missiles ainsi que le bruit des explosions, il arrive que ce soit au détriment de l'animation, car parfois l'image se bloque pendant un court laps de temps.

Lipfy

GUNSHIP de MICROPROSE

Graphisme:	3/4
Son:	2/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	4/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	4/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	16/20

80%









STREET FIGHTER



Des coups de poing dans la... figure, des coups de pied dans les... parties, des arcades sourcilières défoncées, des pommettes éclatées, des côtes brisées, tels sont les quelques risques que l'on prend lorsque l'on veut imposer sa loi dans la rue. Grâce à STREET FIGHTER, vous allez pouvoir jouer les gros bras malgré votre mètre quarante-six et vos trente et un kilos.

INTERROGATION ECRITE

Allez, on se fait un petit récapitulatif ? Well, vous vous souvenez du premier soft de combat digne de ce nom qui ait tourné sur nos chers petits CPC ? Humm... ? Je vois des mains qui se lèvent, d'autres réfléchissent encore... Alors ? On sèche ?

Bon, vous inscrivez tous votre réponse sur votre petit cahier Clairefontaine (avec la supercouverture glacée que même que quand on fait tomber du café dessus, c'est pas grave parce que le liquide glisse sans pénétrer, merci Clairefontaine), vous ne regardez pas par-dessus l'épaule du voisin ou de la voisine, vous ne jetez pas un coup d'œil discret dans votre collection d'*Amstrad Cent Pour Cent*, et le premier qui est pris avec une antisèche, on lui attache sur la tête un Walkman autoreverse qui diffuse sans arrêt les greatest hits de Dalida (nyark nyark, chuis doué, moi, pour les sévices). Bon. Faites passer les cahiers au premier rang lorsque vous avez inscrit votre réponse. Bien. Voyons voir ça...

— Elève Sined, vous avez tout faux !!! Bar-

barian n'est pas le premier soft de combat sur CPC.
— Elève Miss X, vous êtes dans l'erreur. J'apprends à lire n'est pas un soft de combat, c'est un logiciel éducatif.
— Elève Lipfy, ce n'est pas en dessinant des assiettes, des couteaux et des plats sur vos cahiers que vous réussirez dans la vie !! Je vais convoquer vos parents.
— Elève Septh, quand vous aurez fini de manger des sandwichs à la choucroute en cours, vous ferez des traces de gras sur vos cahiers !!
— Elève Budget, votre réponse est presque juste... Il ne s'agit pas de Fighting Warrior (de Melbourne House), qui n'était pas encore un grand soft, mais de son petit frère, sorti quelque temps après...
Allez, je vous écris ça sur le grand tableau noir... Il s'agit de The... scritch... Way... scratch... scroutch... of The... scritch... scrotch... Exploding... scratch... CRAAAC !! Mince, j'ai cassé ma craie !!
Bon, il s'agissait de The Way of The Exploding Fist. Traductionné en bon français, ça pourrait donner : la Voie du poing qui explose. The Way of The Exploding Fist, de Melbourne House, a ouvert en 1985, année de sa sortie, la voie (justement) à toute une série de softs de combat. Après cet énorme succès, ses petits frères sont : The Way of The Tiger, Kung-fu Master, Avenger, Uchimata, etc. Septh vous décrit tout ça dans un test un peu plus loin. Et n'oublions pas Barbarian, qui est, dans un autre registre, le meilleur soft de combat disponible sur CPC.





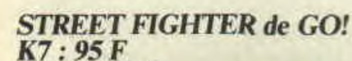
MA PAROLE, MAIS IL A INSULTE MA MERE ?

Ha oui, les softs de combat, vous les appréciez particulièrement, hein ? Ces jeux bêtes et méchants, où vous tabassez des brutes immondes, vous en raffolez. Il y a peut-être un petit problème ; à force de faire des jeux de ce style, on finit par retrouver toujours un peu la même sauce. Fâcheux, non ? Voyons voir ce que donne STREET FIGHTER...
STREET FIGHTER est entièrement en mode 1 et en quatre couleurs. Le scénario n'est pas des plus fins : vous êtes un combattant des rues voyageant à travers le monde pour se bastonner avec des adversaires de différentes nationalités. Bon, le scénario, on l'oublie. Vous allez en fait affronter deux combattants dans chacun des pays que vous visiterez. Il y a cinq pays, ce qui nous fait un total de dix gaillards à corriger. Chaque combat se joue au meilleur des trois manches. C'est-à-dire qu'il vous faudra mettre deux fois K.-O. un adversaire avant de passer au suivant. Si vous échouez, vous perdez une vie, et il vous en reste deux sur un total de trois pour ressayer de vaincre votre adversaire. Au niveau de la réalisation technique, ce soft est tout à fait honnête. Il reprend tous les tableaux de la borne d'arcade. Ne vous attendez pas à des graphismes époustouflants ; toutefois, notons que la taille des personnages est proportionnellement la même que celle de la version arcade. Cela nous donne des sprites d'une taille inhabituelle sur CPC. Ainsi, en Angleterre, vous affronterez un punk bien plus grand que vous ou un Thaïlandais plus gros qu'en... Thaïlande bien sûr. Les décors au second plan de l'écran représentent chacun des pays que vous traversez ; nous avons donc droit à cinq décors (Japon, Etats-Unis, Angleterre, Chine et Thaïlande) qui, détail non négligeable, scrollent lorsque les déplacements latéraux des personnages les amènent à sortir de l'écran de jeu (chaque décor occupe environ trois écrans du CPC).

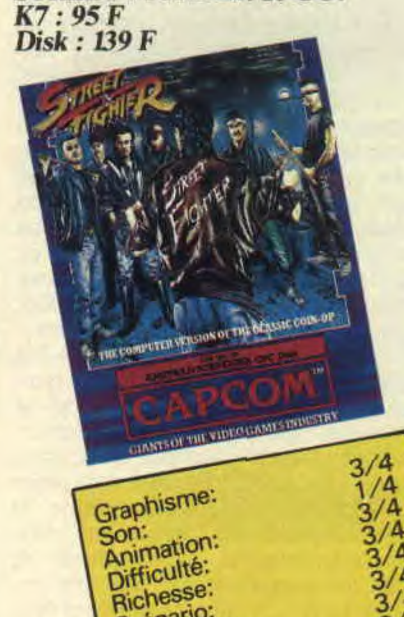


A peine a-t-on commencé à admirer le paysage que l'on s'aperçoit que l'adversaire, qui le connaît déjà (le paysage), commence à vous démolir le portrait, que vous connaissez mieux (votre portrait). Bien sûr, et pour rompre la monotonie, chaque ennemi possède sa propre technique de combat : Untel distribue des coups de boule, tel autre lance des shurikens (étoile en acier dont les pointes, aiguisées pour pénétrer, sont empoisonnées [là, ça devient méchant]) et est capable de se téléporter ; et puis il y a celui qui lance des boules de feu, etc. Vous vous apercevrez donc que vos ennemis ne sont pas des rigolos et qu'il vous faudra user avec talent de vos poings et de vos pieds, sans oublier le sens de l'esquive et votre détente ascensionnelle vous permettant de faire de prodigieux bonds. J'allais oublier de vous parler du "bonus round", qui permet de gagner des points entre chaque pays en brisant une pile de briques du tranchant de la main.
Voilà donc un très bon jeu de combat. La rédaction d'*Amstrad Cent Pour Cent* est partagée entre Street Fighter et Target Renegade, j'vous raconte pas l'ambiance : les voisins (qui ne nous lisent apparemment pas) ont de plus en plus de mal à fermer l'œil. Seul regret, l'absence d'une option à deux joueurs permettant de jouer contre le copain ou la petite sœur.

Robby le loubard



STREET FIGHTER de GO!
K7 : 95 F
Disk : 139 F



Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	3/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	4/4
Note:	15/20

75%

LE RODEUR DE NUIT

Le vol de nuit nécessite-t-il un pilotage spécial ? Les équipages du nouveau type d'appareil, l'Avenger, auront-ils assez de temps pour préparer la mission qui leur est demandée ? Mais quelle est cette mission ? A vous de prouver que votre équipage est au point... pour couler le Bismarck.

Une ambiance lourde pesait sur le mess des officiers de l'Ark Royal ; cela faisait une semaine que nous avions embarqué sur ce porte-avions, avec les nouveaux avions, les Grumman Avenger. Depuis lors nous ne vivions que la nuit, décollage, entraînement au lâcher de torpilles et atterrissage. Ces exercices étaient notre seule occupation. Personne ne connaissait notre réelle destination, ni ne savait quelle allait être notre mission.

UN ENTRAINEMENT DE CHOC

J'avais déjà piloté un grand nombre d'avions et même des hélicoptères qui n'existaient pas à l'époque, mais que voulez-vous, je suis un homme pas tout à fait comme tout le monde ! Mon ami Buck Dany et moi-même avons une curieuse facilité à garder notre jeunesse au cours des différents conflits qui jalonnent ce XXème siècle. Encore récemment, je pilotais Gunship, une merveille. C'est vous dire si je commence à être un pilote chevronné. Eh bien pourtant, j'avoue que l'atterrissage sur un porte-avions avec ce type d'appareil, l'Avenger, me pose encore quelques petits problèmes. Mais pour qu'une mission soit un succès total, il ne faut pas oublier de ramener l'appareil à bon port, et j'axe donc mon entraînement sur l'atterrissage. Bon, me voilà en l'air, le porte-avions est face à moi. Les roues sont descendues, le crochet est en position basse. Je demande à mon mécano si tout est paré ; il réduit la puissance ainsi que la richesse de l'essence. Ma vitesse baisse et se stabilise en dessous de 100 mph. Je règle ma descente sur 3 pieds par seconde ; mon altimètre indique 70 pieds. Mon approche est impeccable, je me pose aussi légèrement qu'une plume et, quand on me connaît, on sait que c'est pas de la tarte. Le crochet fait son office et bloque l'avion avant que celui-ci n'atteigne le bout du pont.

VOL DE NUIT

Fini l'entraînement, mon équipage est fin prêt, ce soir nous allons enfin nous mesurer à l'ennemi ; ce n'est pas la grande mission, mais l'amirauté a envoyé un message indiquant une forte concentration d'avions ennemis dans le secteur, et elle craint une attaque sur l'Ark Royal. On va la rassurer. Effectivement, sur la carte de mon navigateur, plusieurs avions se dirigent vers le porte-avions. Chacun de ces avions représente en fait une formation d'une dizaine d'avions. Après que j'ai demandé au navigateur de m'indiquer la route pour atteindre la formation la plus proche de nous, il me montre sur sa carte le point de rencontre prévu, et apparaît alors sur mon compas un trait indiquant la direction à suivre. Après le décollage, je réduis la puissance de mes moteurs, je rentre les roues, et me voilà en route pour ma première mission sur Avenger.

IL PLEUT DES DORNIER

Premier contact avec l'ennemi, trois Dormier arrivent droit sur moi ; en appuyant sur la barre d'espace, je passe en mode combat. Au centre de mon écran, un viseur me permet de diriger mon tir. Je prends les trois appareils en enfilade, et un bruit d'explosion m'indique que je viens de les toucher. Pour un premier tir, je suis assez content ; "nice shot", comme disent nos amis de la R.A.F. Brusquement, sur mon tableau, un voyant comprenant les numéros correspondant aux différents postes s'allume ; il indique qu'il se passe quelque chose au poste du mitrailleur arrière. J'appuie sur la touche <4>. D'autres Dornier nous attaquent par derrière, les lâches. Heureusement, mon mitrailleur n'est pas un débutant, il anticipe tellement bien les mouvements des avions ennemis que, en trois rafales, plus une seule aile à croix noire ne vient gâcher ce merveilleux ciel étoilé. Un cri de joie éclate dans la carlingue. On les a eus ! Mais la prochaine mission ne sera pas aussi facile. Je fais un rapide check-up de mon avion : nous n'avons eu que dix-huit pour cent de dégâts, c'est honnête. Tout le monde est prêt pour l'atterrissage. Les roues touchent le pont, je mets les freins, et le crochet nous arrête. Nous allons profiter de ce temps de repos pour prendre un petit verre au mess. La tête des autres équipages, quand nous leur racontons nos exploits ! Après cette heure de gloire, il est temps de rejoindre nos bannettes. Après une bonne journée de repos, nous pourrons entreprendre notre deuxième mission.

U-BOAT, E-BOAT, PAS DE QUARTIER

La journée fut assez calme, les avions ennemis n'osant trop s'approcher des défenses anti-aériennes de l'Ark Royal. A la nuit tombante, après un rapide briefing, tous les équipages se retrouvaient à leur poste. Les moteurs à fond, dans un vacarme









d'enfer, la première vague d'Avenger décolle. Cette fois-ci, le but de la mission est de dégager un peu le terrain de tous les sous-marins et navires anti-aériens pour préparer l'attaque du Bismarck. Nous allons enfin pouvoir goûter au plaisir du mitraillage en piquer. Malheureusement, il faut se méfier de la Flak. Je me rends compte que mon mécano a oublié d'éteindre son éclairage de bord. Je pousse un juron et le prie brusquement de réparer sa faute. Si on réchappe de cette mission, il lui en coûtera cher. La première escadre rencontrée ne fait pas long feu. Par contre, un coup d'œil sur la carte de mon navigateur nous prévient de la proximité du Bismarck. L'occasion est trop belle ; en plus nous avons chargé une des nouvelles torpilles récemment sorties de nos industries d'armement, un petit bijou. Il paraît qu'il suffit de la larguer près de la cible pour que celle-ci se désagrège aussitôt. Ca, je peux vous le dire, c'est de la propagande. Après être descendu au ras de l'eau, je largue ma torpille dans la direction du grand cuirassé, et... il ne se passe rien. Le retour vers le porte-avions se déroula sans problème, mais dans un silence de mort. Dire que nous avions le bateau le plus puissant de la marine à portée de notre torpille et que nous l'avons raté ! Espérons que les Anglais n'en sauront rien. Tant pis, on remettra ça demain soir.

POUR DU RAID C'EST DU RAIDE

On peut quand même mettre en doute la réalité de la simulation de NIGHT RAIDER, mais, cela mis à part, c'est un très bon jeu. Surtout en ce qui concerne les quatre postes qu'il faut surveiller. En effet, le fait de jouer le rôle de l'ensemble de l'équipage permettra même de jouer à plusieurs, chacun s'occupant de son tableau et n'ayant qu'un rôle de conseiller pour les autres postes. Les différentes missions à choisir, si elles se ressemblent un peu, demandent à chaque fois des qualités différentes. En tout cas, ne sous-estimez pas l'utilité de la pratique, et bon vol !

Buck Lipfy

NIGHT RAIDER de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F





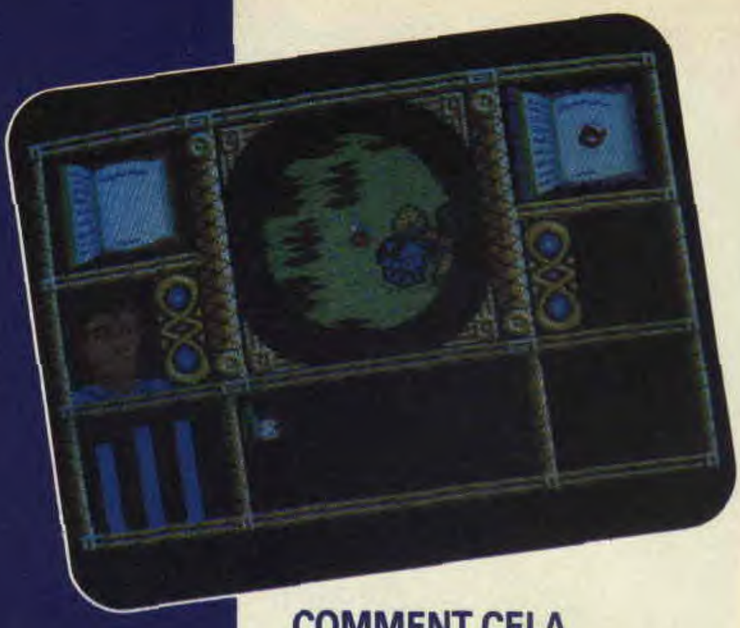
Graphisme:	2/4
Son:	2/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	4/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	15/20

75%



WIZARD WARZ

Moi, j'ai dit WIZARD, WIZARD ? Comme c'est WIZARD ! Qui aurait cru que moi, Alian, dit doigts de fée (coucou me revoilà !), je serais un jour promu magicien junior, à la suite de mes hauts faits d'armes au-delà du palais de Glace...



COMMENT CELA COMMENCA...

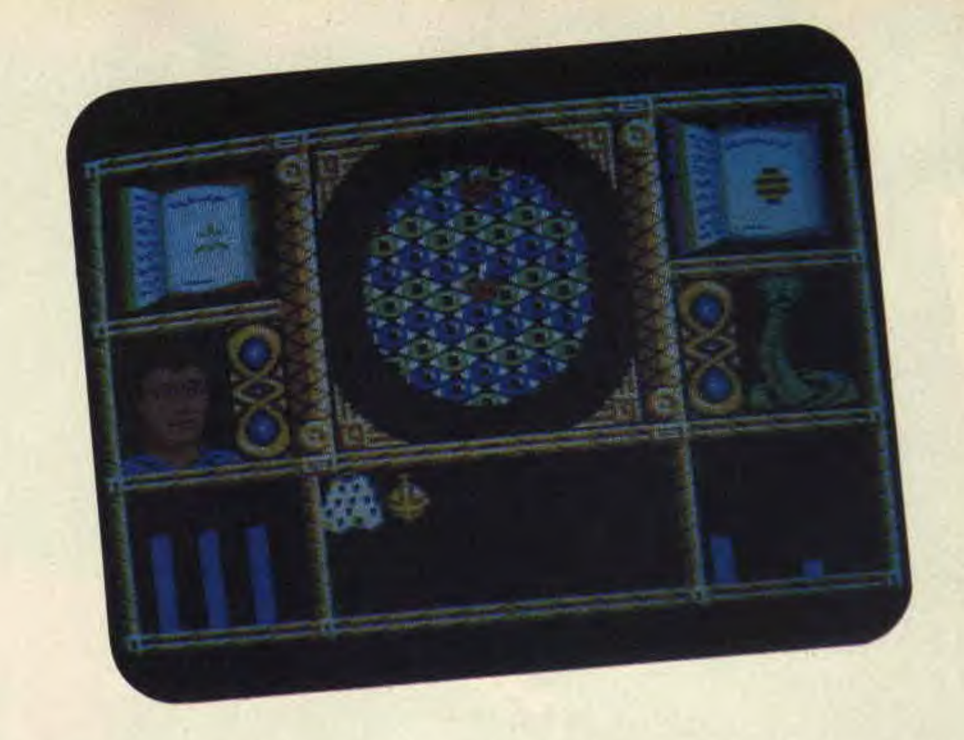
J'étais tranquillement en train d'apprendre les quelques sorts que tout bon apprenti se doit de connaître (vous savez, boule de feu, missile magique, mur de feu... enfin quelques broutilles qui ne font de dégâts que sur le plan physique), lorsque je me souvins de ce que me répétait ma mère lorsque je ne voulais pas manger ma soupe de cervelle d'orque : "Mange ta soupe ou bien tu seras privé de playmate ce soir..." C'est ainsi que je décidai de devenir le Maître Magicien et de défier l'un après l'autre les sept Grands Mages. Je sais, ça semble un peu tiré par les cheveux, mais c'est tout ce que j'ai pu imaginer pour expliquer le fait que, moi, un apprenti magicien, je me trouve en train de défier les sept plus grands mages existant au monde ; mais ne dit-on pas "Magie, magie, la meilleure façon de souper" ? A propos, vous aimez ça, vous, la cervelle d'orque ?

COMMENT CELA CONTINUA...

Comme le disait ma mère lorsqu'elle avait un peu trop bu et que mon père, lui, était complètement ivre : "Quand le vin est tiré il faut le boire, quand le vin est bu il faut se tirer." Armé de mon livre de sorts (contenant quatre sorts pour le moment), je débutai ma quête : il me fallait acquérir force et expérience avant de m'attaquer aux mages. Pour cela, rien de tel que de parcourir la contrée afin de la délivrer des monstres qui la hantaient. Le pays comprenait sept cités ; je devais combattre et vaincre six monstres, qui s'étaient emparés de six trésors appartenant à chacune des cités. Je décidai de découvrir la pays en longeant les côtes. Je m'aperçus que, à deux exceptions près, toutes les cités étaient bâties près des côtes. Bon à savoir, puisque, lors du premier passage dans une cité, les autorités compétentes m'offraient de la nourriture qui me servirait plus tard à restaurer mon énergie physique. Le premier monstre que je rencontrai fut un loup-garou (si ce n'en était pas un, c'était bien imité !). Le combat eut lieu dans un petit bois, au sud-ouest de la ville d'où était partie ma quête. J'armai mon sort de boule de feu, j'avançai vers la bête... et nous nous retrouvâmes sur le plan astral où le combat devait se dérouler, magie oblige...

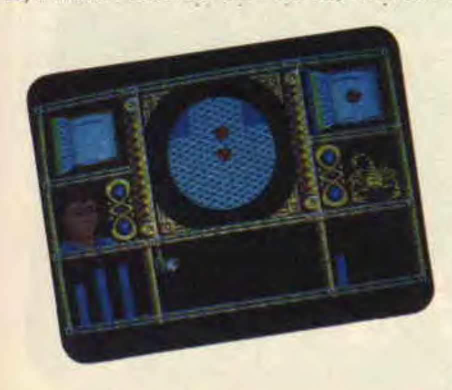
CE N'EST PAS ENCORE FINI...

Un plan astral c'est... euh, c'est... bref, c'est l'endroit où les créatures magiques se foutent sur la tronche ! Mon sort boule de feu atteignit le loup de plein fouet, lui ôtant, si j'en crois la notice, six points physiques. J'évitai facilement le sort d'oubli que mon adversaire m'envoyait puis je le bombardai méthodiquement jusqu'à ce que son indicateur de force physique tombe à zéro. A ce moment, le monstre mourut en me livrant le trésor qu'il avait en sa possession . De la même manière, je me dirigeai vers le désert un peu plus à l'est pour affronter le scorpion géant. L'affaire fut rapidement réglée là aussi, et en remontant plus au nord, vers les montagnes enneigées, je réglai son compte dans la foulée au Yéti qui vivait là. (Si je vous décris ainsi les paysages rencontrés, c'est que, à travers votre sphère de vision, vous verrez effectivement défiler les paysages offrant de réels repères grâce à un graphisme très réussi et à un scrolling multidirectionnel sans à-coups, fin de la parenthèse.) Il semblait que la boule de feu était le sort le plus adéquat pour combattre ces créatures de faible niveau. Il ne me fallut guère plus de temps pour abattre l'araignée géante, le serpent et le Triffid, qui me livrèrent eux aussi leur trésor. En fait, dans cette première partie, le plus difficile fut de trouver dans quelle ville rapporter quel trésor. Chaque fois, j'obtins en échange du trésor deux rations de nourriture me permettant de supporter les fatigues occasionnées par mes pérégrinations dans le pays. Une fois les six trésors rapportés, il fallait encore trouver quelle cité parmi les sept m'offrirait le passage vers la seconde partie de mon aventure. Allez, je vous livre le secret, c'est la cité qui se trouve juste au nord de la région montagneuse où vivait le Yéti.



CE N'ETAIT QU'UN DEBUT...

Eh oui ! mon périple ne faisait que commencer. Certes, j'avais acquis de l'expérience (jetez un coup d'œil sur l'écran et vous verrez que le jeune homme imberbe que j'étais est devenu un adulte dans la force de l'âge avec force poils au menton), mais cela était grandement insuffisant pour pouvoir défier l'un des sept mages. Désormais, il allait me falloir étoffer ma connaissance de la magie, et compléter mon livre avec des sorts de plus haut niveau, qui me permettraient de lancer des attaques sur le plan spirituel et sur le plan mental. Pour cela, j'entrai dans une phase où je devais affronter, dans l'ordre qui me plairait, trente monstres. Je pouvais choisir mon adversaire, il me suffisait de faire défiler, à l'aide de la touche appropriée, les visages qui apparaissaient sur la gauche de l'écran, un peu comme dans une agence matrimoniale, sauf qu'il n'y avait aucune chance pour que je me marie avec un de ces évadés du *Rocky Horror Picture Show*... Etant donné que les seuls sorts que je connaissais ne m'autorisaient qu'à atteindre le plan physique de mes adversaires, il me fallait d'abord affronter les plus vulnérables sur ce plan. La notice fournie avec le jeu (vous aviez compris que tout cela n'était qu'un jeu, j'espère !) me permettait de connaître les caractéristiques de ces monstres. Après une victoire, je me voyais offrir un sort, que je pouvais accepter ou refuser, un objet, ou bien encore un animal familier, qui pourrait m'aider lors de combats ultérieurs. Sachant tout cela, il ne me restait plus qu'à engager une longue série de combats jusqu'à obtention de la baguette, de l'anneau et du poignard, les trois objets indispensables pour accéder au troisième niveau, où m'attendaient les sept mages...



CELA FINIT PAR UN MARIAGE...

Il est temps de quitter notre héros pour vous donner une vision plus prosaïque des choses ; tout d'abord, à gauche de votre écran, vous apercevrez votre visage angélique (qui évoluera chaque fois que vous franchirez un niveau) ; au-dessous, une fenêtre avec les niveaux d'énergie de chacun de vos trois attributs (physique, mental, spirituel), et en haut, votre livre de sorts ouvert soit sur une page blanche, soit sur le sort que vous utiliserez lors de votre prochain combat. Sur la droite de l'écran se trouvent les mêmes fenêtres, mais pour votre adversaire. Au centre de l'écran se trouve une fenêtre sphérique dans laquelle vous dirigez votre personnage soit dans le monde réel (avec déserts, bois, montagnes, côtes et cités), soit dans un plan astral (sorte de patchwork coloré délimitant la zone de combat). Tout le jeu se déroule au joystick pour les déplacements de votre personnage, plus quelques touches de fonction pour la sélection de vos sorts, pour les combats ou pour l'absorption de nourriture. La vaste panoplie de sorts et de monstres qu'il rencontrera dans chaque phase de jeu, les qualités d'analyse et les choix tactiques qu'il devra développer, les réflexes auxquels il devra faire appel, tout cela devrait assurer au joueur quelques longues parties. WIZARD WARZ s'inscrit dans la lignée de jeux tels que Druid I et II, où l'arcade s'allie au jeu de rôle, pour le meilleur et sans le pire.

Alian doigts de fée

WIZARD WARZ de GO !
K7 : 95 F
Disk : 145 F

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	15/20

75%

S

KARATE ACE

Aujourd'hui, j'en veux beaucoup à Gremlin Graphics. Parce qu'ils sont bien gentils de nous avoir envoyé leur dernière compilation, KARATE ACE (qui regroupe sept jeux de karaté et qui, soit dit en passant et entre parenthèses, n'est pas mal du tout) sur cassette. Je hais les cassettes. Je ne veux plus voir que des disquettes. Compris ?



THE WAY OF THE TIGER

Bon, THE WAY OF THE TIGER, c'est peut-être pas la peine que je m'étende dessus pendant trois heures : tous les anciens du CPC connaissent, et les nouveaux n'en ont plus rien à secouer (c'est d'ailleurs un tort). Pensez, un soft qui a déjà... pfff... au moins deux ans ! Je dirai seulement que c'est l'un des meilleurs du lot, sinon le meilleur.

Pendant de longues années, votre grand maître Naijishi vous a durement entraîné, avec pour seul but de faire de vous un ninja, un dur, un vrai, un tatoué. Et voilà-t-y pas qu'aujourd'hui il considère que vous êtes fin prêt, et décide de vous faire passer trois épreuves, à l'issue desquelles vous pourrez acquérir le titre.

La première des trois épreuves se situe dans le désert d'Orb, et vous met au défi de combattre à mains nues. La seconde se déroule en équilibre sur un tronc au-dessus du lac de Kwon, au bâton. Enfin la troisième et dernière, dans le grand temple des Arts martiaux, est un vrai combat de samouraïs, au sabre et tout et tout. Dans les deux premiers niveaux, vous avez exactement les mêmes possiblités que vos adversaires, mais que dalle dans le dernier : certains sont capables de prises, pirouettes ou coups bas, qui vous sont interdits. Mais bon, avant d'en arriver là, l'eau a autant le temps de couler sous les ponts que les poules d'avoir des dents.

Allez hop :

80 %.

AVENGER

Et si je vous disais qu'AVENGER est la suite de son prédécesseur, me croiriez-vous ? Je suppute que beaucoup auront du mal à gober ça. Et pourtant, c'est la vérité vraie : AVENGER est la suite de The Way of The Tiger. Etonnant, non ?

Il se trouve que, après avoir passé avec succès votre diplôme de ninja, eh bien votre grand maître a été lâchement assassiné. Si. Votre personnage dispose d'une arme particulière, le shuriken (non, pas le train japonais, les étoiles acérées que les ninjas balancent avec force et dextérité), qui lui permet de tuer de loin. De plus, des tas d'objets très utiles sont à découvrir : clés, trésors, amulettes magiques, armes supplémentaires, etc.

C'est peut-être un jeu très mignon, mais nettement moins passionnant que T.W.O.T.T. :

60 %.



THE WAY OF THE EXPLODING FIST

T.W.O.T.E.F. a peut-être été la première simulation de karaté sur CPC, et est longtemps resté la meilleure., Tellement que notre Robby national en fait un Oldies dans un ancien numéro d'*Amstrad Cent Pour Cent*. Retrouvez-le, allez le (re)lire, et revenez me voir après, pour la suite de KARATE ACE :

90 %.



BRUCE LEE

Là, j'ai pas tout compris : BRUCE LEE n'est pas, mais alors là pas du tout, une simulation de karaté, mais un jeu d'arcade tout bête, avec plein-plein-plein de tableaux à passer avant d'arriver à la fin. Mais c'était, c'est encore, un jeu sympa.

Le jeu débute à l'entrée de la forteresse, dans les jardins. Y'a plein de méchants partout, à qui il ne faut pas hésiter à filer quelques coups de pied bien placés si on veut s'en débarrasser. Y'a aussi des lanternes accrochées au plafond - je précise, pour ceux qui s'étonneraient, que dans les jardins y'a des pagodes (comme disait Pifou : pagode, pagode), et que ces pagodes ont des plafonds - qui sont indispensables pour passer au tableau suivant. Plus on attrape de lanternes, plus y'a de portes qui s'ouvrent, et donc plus y'a de possibilités de progresser dans le jeu. Les salles de la forteresse sont toutes différentes les unes des autres, et bien sûr de plus en plus difficiles à franchir : entre les cordes raides à grimper ou les lasers à sauter, croyez-moi, c'est pas de la tarte.

Vous savez quoi ? C'est un jeu que j'aime pas du tout, mais que Robby adore. Sined trouve ça nul, et Pierre le trouve mignon. Il fait vomir Lipfy et sourire Miss X. Les avis sont partagés, quoi :

50 %.

RESULTAT DU CONCOURS



LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

Mon corps flottait sur la mer azurée. Bercée par la houle, entre ciel et terre avec, comme unique point de repère, le soleil. Le doux clapotis des vagues se brisaient sur mes reins et la chaleur me baignait de sa douce torpeur. Rien n'aurait pu troubler cet ordre parfait, quand soudain... le ciel s'est obscurci ; une ombre gigantesque planait au-dessus de ma tête, une immense vague venue du fond de la mer me souleva et me roula dans son flot... Je suffoquais, de l'eau salée plein la bouche et les poumons, puis ce fut l'horreur, le monstre m'attaqua... Une pieuvre géante avec des tentacules gluants qui me happaient de toutes parts. Je fus saisie aux jambes, à la taille et au cou, le monstre m'enserrait dans ses immondes bras, il m'attirait vers son corps flasque, tout comme s'il voulait m'embrasser. En un éclair, je vis ses yeux globuleux et son bec cornu qui s'approchaient de mon visage... La pieuvre tout entière se posa sur moi, m'enfonçant dans l'onde bleue. Un frisson d'effroi me glaça jusqu'à la moelle. J'allais donc mourir, asphyxiée non pas dans les profondeurs glacées de la mer, mais sous le poids de ce mastodonte... L'air me manquait, un voile blanc passa devant mes yeux, mes forces m'abandonnaient ; je me laissais glisser vers l'inconscience, quand... je me suis réveillée. J'étais chez moi à Paris dans mon grand lit, trempée de transpiration, les draps collés contre ma peau ; haletante... Je n'y comprenais rien à ce cauchemar, moi qui fais toujours de jolis rêves ! j'étais déprimée et triste. J'ai allumé la lumière et me suis tournée vers le mur où j'avais affiché toutes les cartes postales et les dessins que vous m'avez envoyés pendant vos vacances. Un sourire a parcouru mes lèvres, le souvenir de mon mauvais rêve s'est effacé de ma mémoire. J'ai repensé au concours de dessin que je vous avais proposé et à la supersurprise promise... Par votre courrier, vous m'aviez redonné le sourire, il fallait que je marque le coup ; et comme je ne fais jamais dans la demi-mesure, le gagnant du concours MISS X remporte... Mais avant de vous dire ce qu'il gagne, je vous donne son nom. Le bienheureux, l'élu de mon cœur, se nomme RAPHAEL AUGER et il gagne... Attention, accrochez-vous... Il gagne un adaptateur qui se branche sur le moniteur de son CPC et qui lui permettra de regarder la télé en couleur. Mais ce n'est pas tout, il gagne aussi un radioréveil, un joystick et quinze superjeux !!! Pas mal, non ?... Le concours MISS X est terminé, tant pis pour ceux qui n'ont pas osé ou qui ne m'ont pas crue quand j'ai annoncé qu'il y aurait un supercadeau pour le gagnant. Pour les autres, les Christophe, Hélène, Yann, Manu, Marc, etc., continuez à m'envoyer tous vos dessins, et rendez-vous pour le prochain concours que je ne vais pas tarder à mettre en place. Les plus belles lettres de MISS X seront de retour le mois prochain. En attendant, je remercie tout particulièrement Christophe pour son poème, Jackou, alias Jack, alias Manu, pour sa lettre qui m'a amusée (la réponse à ta question est non), Ludovic pour les photos et mon petit râleur masqué à qui je n'ai pas encore eu le temps de répondre...

Miss X

COUPS RIEZ, D'ELECTEURS !



Y'a pas, je n'ai pas le génie de mon ami Sined pour trouver des jeux de mots vaseux faisant office de titre pour ces rubriques si appréciées par nos amours de lecteurs. En attendant, il est temps pour moi de dépouiller sauvagement les lettres accumulées sur mon bureau, alors que Robby vient de s'écrouler par terre, entamant par un ronflement sonore la litanie des rédacteurs épuisés (véridique !!!). Inutile de dire que ce chant très spécial ne pousse pas au travail.

PS : sachant que Robby est capable de dormir dix-sept heures d'affilée, sera-t-il là demain matin à mon retour au bureau ? C'est sur cette angoissante question que je vais débuter avec la première missive (boum).

Je vous écris pour deux raisons valables. Tout d'abord, *Amstrad Cent Pour Cent*, c'est génial (NDR : il est bien, ce gars-là, vous trouvez pas ?) Je remercie Sined, Robby, Zythoun, etc., qui m'ont fait rire à un moment plus critique. Cependant, je trouve que votre magazine a une faiblesse au niveau du CPC 464 ; par exemple, pour les pokes du numéro 5, il n'y en avait que pour le 6128, et dans le n°1, il n'y en avait pas du tout (NDR : et un blâme pour Robby... BLAM !) A part ça, votre magazine est génial !!! Mon cousin qui a un 464 et est venu passer une semaine chez moi lisait un magazine tellement minable que je ne le citerai même pas. J'ai donc pris mes jambes à mon cou et l'ai converti à *Amstrad Cent Pour Cent*. Du coup, il est fou de joie et a mis à sa juste place sa précédente revue : à la poubelle (vous devriez faire une rubrique poubelle pour magazine !). C'est maintenant de graphismes que j'aimerais vous parler : pourriez-vous m'expliquer le fonctionnement des coordonnées graphiques de l'écran, ainsi que les modes ? Je vous salue et souhaite longue vie à *Amstrad Cent Pour Cent*...

Mikaël the best.

Do it Mikaël ! Encore une lettre comme celle-ci et le rédac chef augmente tout le monde, lui le premier. Quant à créer une rubrique poubelle pour magazine, notre tête n'a pas enflé à ce point-là, d'autant plus que ce genre de chose pourrait s'apparenter à de la diffamation, d'où bobo pour *Amstrad Cent Pour Cent*. Avant de parler des coordonnées graphiques, introduisons la notion de mode, puisqu'il en existe trois sur notre CPC favori. Le mode 2 représente la résolution la plus élevée, avec 640 points horizontaux sur 200 verticaux, en deux couleurs. Puis le mode 1 avec la moitié seulement en résolution horizontale (320 points), mais cette fois en quatre couleurs, et pour finir le mode 0, 160 points horizontaux et toujours le même nombre en vertical, cela en 16 couleurs. Cependant, pour qu'un carré en mode 2 (640 x 200) reste un carré en mode 0 (160 x 200), Amstrad a introduit la notion de coordonnées logiques et physiques. Je m'explique : les coordonnées physiques sont celles réellement disponibles sur l'écran, alors que les logiques sont les coordonnées comprises par le système (CPC) et ensuite envoyées à l'écran. Ainsi, quel que soit le mode utilisé, les coordonnées logiques restent comprises entre 0 et 639 pour l'axe horizontal, 0 et 399 pour l'axe vertical. Donc une droite allant du bord de l'écran jusqu'au centre de celui-ci en mode 2 gardera les mêmes proportions en mode 0.

Simplement, le CPC tracera un point sur 4 en mode 0, puisque ici les pixels (points sur l'écran) sont quatre fois plus larges qu'en mode 2. Prenons un exemple concret : en mode 0, l'affichage de quatre points aux coordonnées logiques 0,0 1,0 2,0 3,0 (0,0 étant placé en bas à gauche de l'écran) n'affichera qu'un seul point sur l'unité physique (l'écran) qui, si nous y réfléchissons bien et divisons les 640 points logiques par 4, nous donne bien les 160 points physiques annoncés. En mode 2, par contre, vous aurez bien 640 points (et en mode 1, 320 points). En vertical, le problème est simple : un point physique pour deux logiques, quel que soit le mode. Il ne me reste plus qu'à ajouter que l'écran se situe en &C000 de la mémoire du CPC, et qu'éventuellement vous pouvez le placer en &4000. Ceux qui n'ont pas compris peuvent m'appeler pour me passer un savon et demander des éclaircissements... Merci Mikaël pour cette question que j'ai appréciée à sa juste valeur.

Salut à tous ! Enfin, presque tous ? Les demeurés qui n'ont pas été envoûtés divinement par un Amstrad ne méritent que mon plus profond mépris. Mais cessons là les balivernes et passons aux choses sérieuses. Cette lettre n'est pas, bien entendu, désintéressée, et si je vous écris c'est parce que je désire acheter deux logiciels (j'ai bien dit ACHETER) :
1 - un logiciel de création graphique,
2 - un logiciel de création musicale.
Je possède un CPC 464 et un lecteur DD1. Je vous avouerai franchement que pour le second j'espérais un peu votre aide dans *Cent Pour Cent* n°3, mais le puzzle était un peu trop compliqué. Alors pitié, indiquez-moi les deux meilleurs logiciels existants. Vous êtes ma dernière chance !
Au fait, félicitations ! Votre proposition d'aide à E. Leclaire dans *Cent Pour Cent* n°5, c'est super sympa et preuve d'un grand professionnalisme. Alors champion ! Votre numéro d'été est sympa et sensass...
Joe Butagaz et ses brûleurs (Philippe Dassin)

Enfin un lecteur qui nous vient de Hauteuille-Pomprès, depuis le temps que j'attendais ce moment ! Sans rire et sans plus tarder, voici les réponses à vos questions, arrachées sous la torture au maître ès graphismes de la rédaction, Monseigneur Robby dit la bannière (voir *Cent Pour Cent* n°5, page 58). Concernant les graphismes, zeu OCP Advanced Art Studio semble le plus abouti et le plus intéressant, et zeu Advanced Music System le plus intéressant et le plus abouti des logiciels musicaux. Ces deux softs sont de Rainbird (qui vient de me faire grand plaisir en adaptant un de ses softs sur Archimedes, ce qui mérite bien un peu de pub...), dont les créations sont toujours de grande qualité (The Pawn, Guild of Thieves, Jinxter, etc.). Merci donc à Joe, qui m'a enfin permis d'en placer une sur l'Archimedes.

Salut à tous. Je me suis décidé à vous écrire, en attendant le prochain Amstrad Cent Pour Cent, le n°7 (NDR : le voici !). D'abord je vous félicite pour votre revue qui est 100% géniale (longue vie). Si je vous écris, c'est pour vous demander un renseignement concernant Discology : je possède un 464 CPC + un lecteur DD1 et j'aimerais bien l'acheter mais je voudrais savoir si je peux l'utiliser sur mon ordinateur. A bientôt, je vous embrasse tous, surtout Miss X.

Gérard Heinrich, Charleville-Mézières

L'utilisation de Discology sur un CPC 464 ne pose aucun problème, puisque ce splendide logiciel reconnaît de lui-même votre configuration, de même que les cartes additives que vous avez sur celui-ci (extension RAM...). Il n'est pas nécessaire d'acheter un autre logiciel "complémentaire", Disco se suffit à lui-même...

Cher CPC, sans être hypocrite, je dirai tout simplement que votre journal est génial. Mais bien sûr, à part cela, j'aimerais savoir la manière d'obtenir le listage d'un fichier binaire non protégé, sachant que j'ai l'adresse de départ, la longueur et l'exécution. Vu que je ne suis pas un professionnel, il sera peut-être intéressant pour vous de savoir que j'ai un Amstrad (évidemment !) 6128 et Discology 2.0. J'ai des relations haut placées et votre manque de rapidité à répondre serait fâcheux pour vous (je blague !). Merci d'avance.

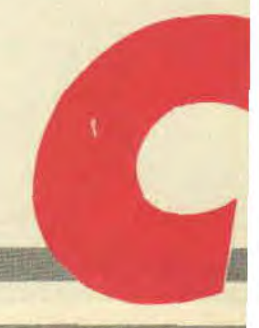
Maverick le joystickeur.

Salut à toi, le joystickeur fou ! Mais comme tu ne me précises pas si tu veux un listage en hexadécimal et Ascii, ou carrément un désassemblage pur et dur, je me vois dans l'obligation (tu l'auras voulu...) de te fournir les réponses à ces deux cas. En fait, pour réaliser ce que tu demandes, il existe des utilitaires du commerce, dont un qui se trouve être très utilisé ici par notre programmeur fou, Sined, et qui répond au doux nom de DAMS. Un moniteur que ca s'appelle (de cheval). Rien à voir avec nos écrans préférés, mais ça se nomme bien comme ça. DAMS est un produit Micro Application, et doit coûter environ 500 F. Une grosse dépense mais qui en vaut la peine. Cela dit, si ton but est de récupérer un fichier binaire pour le transformer en programme basic Blein de Datas, tu envoies une disquette à Sined avec une enveloppe, et il te fournira un prog, à sa manière, le plus gracieusement du monde... Salut !

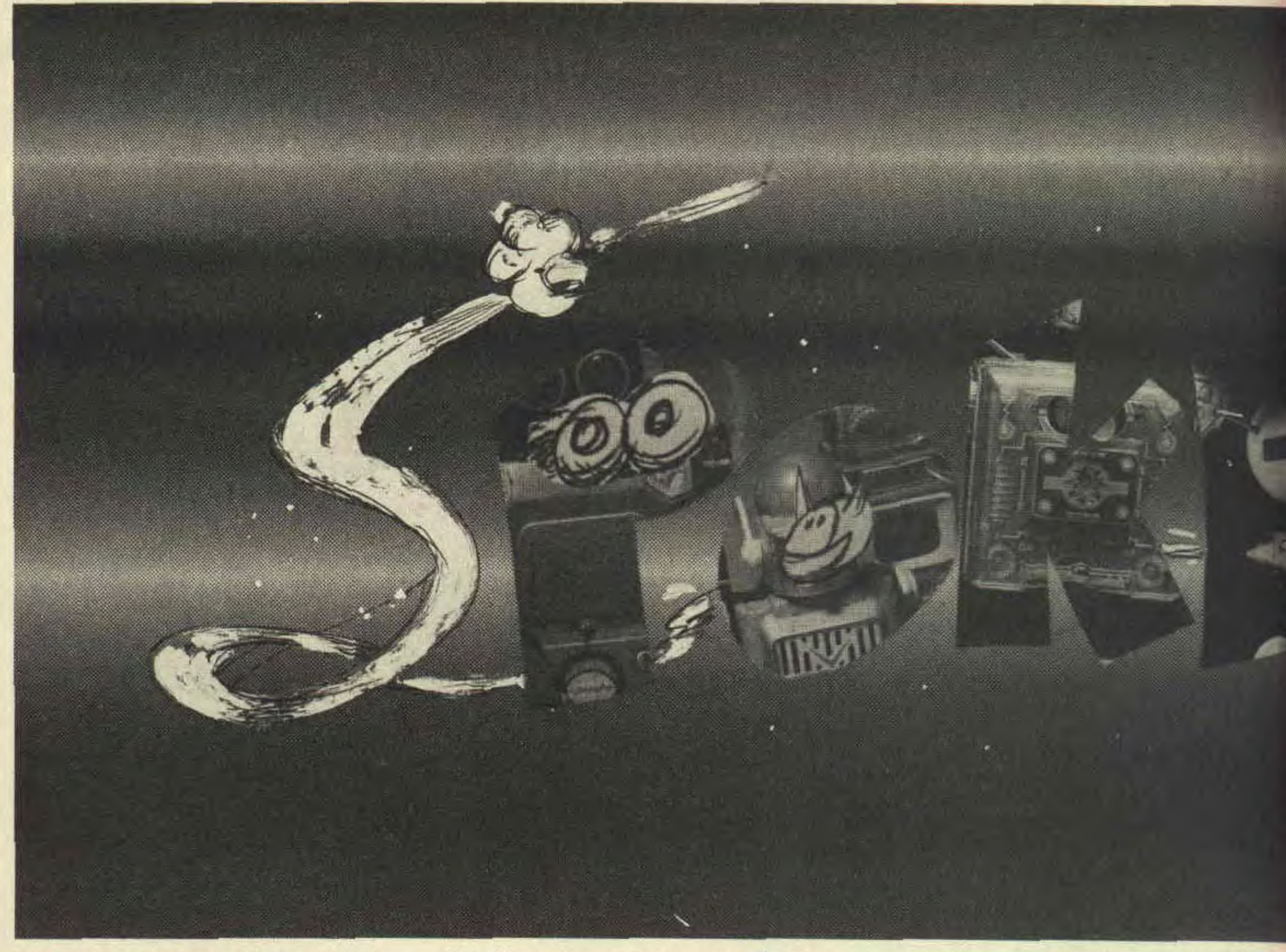
A PU PLACE ? OUINNN !

Gentes damoiselles et gents damoiseaux, il est l'heure pour nous d'abandonner cette rubrique et, d'un coup de pouce rageur, de passer à la suivante. Il ne me reste plus suffisamment de place dans ces colonnes pour traiter une lettre entière comme elle serait en droit de le réclamer (n'avez-vous jamais entendu le cri de la lettre mal traitée ? horrible !), et c'est donc à regret que je vous quitte. Un grand merci quand même à Christophe Delpierre, Yann Cléophas, Olivier Hanquet et à tous ceux qui nous ont écrit, nous écrivent encore et nous écrirons bientôt ! C'est promis, je vais essayer de soudoyer le rédac chef pour avoir deux cents pages de plus, vu l'abondance du courrier... Même en été !!! *Tchao !*

Franck Einstein



POKES AU



Il me revint à l'esprit que les vacances touchaient à leur fin. Horreur, désespoir, mort dans l'âme et toutes ces sortes de joyeusetés envahissaient mon cœur dans un corps tout aussi pur et néanmoins bronzé. Il fallait se résigner à prendre le chemin du retour. C'est pas que la conduite de mon jet personnel soit déplaisante, non, loin de là ; mais il me fallait revenir dans la grisaille de Gentilly la belle. Après avoir remercié mes charmantes masseuses et donné quelques autographes aux 2146 nudistes qui me couraient après dans les dunes, je jetai un dernier regard sur le bleu de la mer, le jaune d'or du sable , et m'en retournai vers la banlieue parisienne.

C'est sûrement en survolant le triangle des Bermudes que sont apparues les premières anomalies. L'altimètre qui s'affole, l'assiette qui délire complètement et la jauge de fuel qui indique la panne sèche proche. On se croit dans un film catastrophe et, malgré de longues heures d'entraînement aux commandes de Spitfire 40 (de Mirrorsoft), je n'arrive pas à reprendre le contrôle de mon jet. L'angoisse me saisit alors. Je suis obligé de me poser, et rapidement. Par chance, j'aperçois sur ma droite une petite île. Bien sûr, j'apprendrai plus tard qu'elle n'est référencée sur aucune carte existante. Car oui, je vais m'en sortir. Imaginez le look du canard avec une couverture toute noire, une miss X au bord du suicide, une rubrique Pokes au rapport vierge, et mon Sined-à-moi pleurant la disparition du Robby.

Mais cessons de nous envoyer des fleurs (merci Interflora), et attendez que je vous raconte ce que je découvris, alors que je m'extirpais péniblement de mon cockpit endommagé. Que ne vis-je pas ? un charmant comité d'accueil ! Que n'ouïs-je pas ? des menaces : "Les mains en l'air rascal !!!"

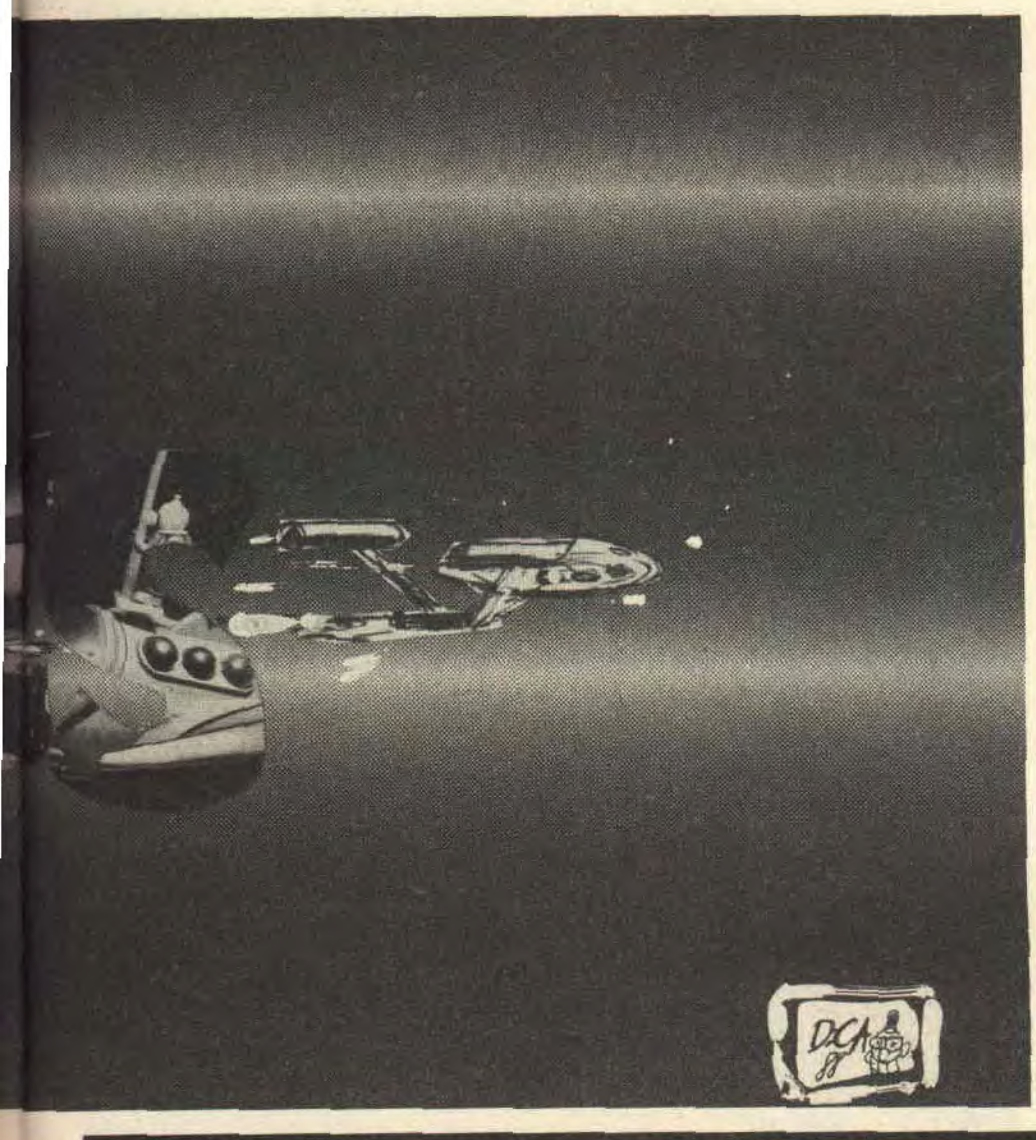
Un individu, revêtu d' une grande robe de bure du plus pur style ecclésiastique, me menaçait avec un modèle de mitraillette beaucoup moins orthodoxe. Je ne pouvais absolument pas voir son visage, dissimulé dans une immense cagoule. Il était impensable d'essayer de résister ; coincé sur cette petite île, je ne pourrais m'enfuir bien loin, et comme mon crawl ne vaut vraiment pas celui de Weissmuller, je décidai d'obtempérer.

J'appris par la suite que je venais de faire irruption en pleine réunion annuelle du C.A.C.A. (Cercle Actif des Crackers sur Amstrad). Incroyable mais vrai !!!!! Je fus poussé dans un vaste hangar où se trouvaient attablées une vingtaine de personnes, toutes aussi bizarrement accoutrées que mon garde du corps.

Pendant de longs instants, chacun me dévisagea, puis ils se présentèrent tour à tour. Il y avait là tous les Crackers célèbres de l'Hexagone, je cite : le Gang of two, S.T.E. (lui-même !!), un des Crackers bheu-l'un, Mister Odj, Saturax, Herdell, le Cracker en sucre, mais aussi Zythoun, T.N.T., B.L.D., sans oublier J.-M. Talenton et un petit jeune du M.C.M., et j'en oublie plein d'autres. Beaucoup de beau monde quoi !!!

Par la suite, je subis un interrogatoire sévère, et on m'assigna une place aux côtés d'autres gus apparemment dans le même cas que moi. Je compris rapidement que je n'avais que peu de chances de sortir vivant de cette étrange réunion. Le secret d'un tel colloque étant bien sûr inviolable.

Soudain, l'un des membres du CACA prit la parole. Il décida d'ouvrir la seconde séance de ce qu'ils appelaient...



Alors que le soleil brillait à son zénith ; alors que la mer se retirait tout doucement *en démolissant mon zoli* château de sable ; alors que les caresses des trois naïades qui me passaient de l'huile solaire commencaient *à me chauffer plus que les* ultraviolets ; alors que le ballet incessant des ULM (tirant des banderoles du style "Après la plage, tous à *Confo") allait finir par* m'énerver... Alors ?

LE COIN DU DISCOBOLE

CAPTAIN BLOOD de ERE INTERNATIONAL

C'est ce qu'annonça Saturax en se levant. Il tenait dans la main une feuille qu'il lisait à haute voix. Je sortis alors mon calepin pour *noter tout renseignement* intéressant qui serait donné dans cette réunion. Saturax fit remarquer que, en se saisissant d'une version de Discology récente, il était possible *de geler le chronomètre de Captain Blood* en transformant un 3C en B7 à l'adresse &01C6 du secteur 45 en piste 5 de la disquette de sauvegarde du jeu. De même, en mettant un 00 *à la place du 23 qui se trouvait en* adresse &01D1 du même secteur et de la même piste, on obtenait du temps infini. Saturax fut applaudi par l'assemblée et il continua...

MACH3 de LORICIELS

Le bougre semblait bien connaître les jeux français puisqu'il proposait maintenant des vies infinies pour le jeu d'arcade de Loriciels. En piste 10 et en secteur 01, on avise l'adresse &00F0 et l'on remplace le CA que *l'on repère par un* C3.

Toujours en piste 10 et secteur 01, si l'on modifie à l'adresse &00E8 le 3C par un 00, le vaisseau devient carrément indestructible. Après cette annonce, Saturax fut littéralement ovationné !! Mais il n'avait pas fini son discours...

GABRIELLE de UBI SOFT

fut le troisième jeu français auquel s'attaquait Saturax. Il stipulait qu'en piste 33 et secteur C1 il suffisait d'aviser l'adresse &0148 et de mettre un 00 à la place du 3D pour obtenir des vies en quantité illimitée.

Apparemment, Saturax prenait de l'assurance car, après une profonde inspiration, il annonça au grand étonnement de toute l'assemblée...

ELITE de FIREBIRD

Saturax avait résolu un problème tracassant *bon nombre de possesseurs de CPC.* Au cours d'un de ses voyages interstellaires à bord de son Cobra MK III, il avait trouvé, en piste 18 et en secteur C7 de la disquette originale du jeu, une valeur à modifier à l'adresse &0112 ; effectivement, en remplaçant le 91 trouvé par A7, l'énergie du vaisseau ne diminuait plus jamais. Voilà un atout précieux contre les redoutables Thargoïds ! A ce moment, toute la salle et moi-même étions debout pour féliciter Saturax de cette remarquable bidouille. Modestement, il termina son allocution par...



ARKANOID 2 de IMAGINE

Rapidement, il signala que, en piste 8 et secteur 04, il suffisait de repérer l'adresse &0214 et de modifier la 3D par un 00 pour obtenir des vies infinies. Il se rassit prestement sous les applaudissements redoublés de l'assemblée tout entière.

KARNOV de ELECTRIC DREAMS

Quand le silence fut revenu, je m'aperçus que tous les regards convergeaient vers moi. Tout mon corps se mit à trembler, et je cherchai fébrilement dans mon petit calepin quelque chose à lire. Alors, debout devant une cinquantaine de personnes, je bredouillai : heu... si en piste 4 et en secteur 21 heu.... Hé bin heu.... Vous pouvez peut-être aller à l'adresse &00DA heu... Pis remplacer la valeur 35 par un 34.... Je sentais la pression monter, allais-je me planter ? Lorsque je déclarai que cette bidouille offrait des vies infinies dans ce magnifique jeu qu'est Karnov, je vis des sourires s'afficher un peu partout autour de moi. Etaient-ils contents de moi ? Sûrement. Je continuai sur ma lancée en annonçant que sur la même piste 4 et le même secteur 21 en adresse &00D5, si on modifie le 32 trouvé par un 30, on obtient toujours le tir à trois boules, une fois qu'on le possède.
Hé bien là, mes amis, je crois que je les ai épatés car je voyais tous les membres du CACA acquiescer de la tête comme pour approuver mes bidouilles. On me remit une carte de Cracker-stagiaire ainsi qu'une médaille en or sur laquelle est gravé "POKEUR MEMBRE DU CACA". Je me rassis, très fier de moi et de l'effet que j'avais pu produire. Ainsi, je pourrais repartir à Gentilly la belle.

COMMANDO de ELITE

Un petit jeune, nommé Patrice Duval, fit signe qu'il désirait prendre la parole. Il exprima le désir de donner une solution au problème des vies infinies sur Commando. Ainsi, sur la disquette originale du jeu en éditant la piste 7 et le secteur 06, à l'adressse &0040, si l'on modifie le 05 trouvé par un FF, on obtient une infinité de vies à condition... de perdre les sept premières... Je n'ai pas trop compris ses explications, mais ça marche !!

JACK THE NIPPER II de GREMLIN

Tout le monde fit silence lorsque J.-M. Talenton se leva. IL avait une drôle de dégaine avec sa grande robe de bure, et je ne pus m'empêcher de pouffer. Il avait l'air assez pressé, et annonça sa dernière trouvaille. Il fit remarquer que, toujours grâce à Disco, sous Editeur, en actionnant le mode Edition de piste, il fallait aller en piste 9 et en secteur 16. Là, il fallait actionner le menu Fonctions, et rechercher la chaine Ascii "=2" (uniquement ce qui se trouve entre guillemets, hein les cocos ?). Comme Disco la trouve rapidement, il faut la transformer en =5 pour devenir invulnérable dans ce jeu.
Bien sûr, le jeune Talenton avait fait plus compliqué que les autres, mais tout le monde approuva avec chaleur la proposition du petit Talenton.

TRANTOR de GO!

Alors que le talentueux Talenton se rasseyait, le Cracker en sucre se leva et indiqua une bidouille pour Trantor.
Après avoir chargé Disco et son Editeur, il fallait valider l'édition Disque dans le menu Modes. On répondait 0 à Piste Début, 41 à Piste Fin et 0 à Piste Courante. Maintenant, on activait la fonction Recherche dans le menu Fonctions, et l'on recherchait les valeurs hexadécimales suivantes : 79,00,5A,00,00, puis on les validait par Return. Disco vous trouverait ça tout seul comme un grand. Alors vous me remplaceriez cela par 79,00,FF,00,00, ce qui aurait pour effet d'octroyer 255 secondes au lieu des 90 habituelles pour parcourir les niveaux de jeu.
On remercia le Cracker en sucre et, avant de continuer cette seconde réunion annuelle du CACA, nous fûmes invités à nous restaurer quelque peu.
Bien des bouteilles de Yop à la fraise plus tard, le colloque reprit avec...

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

```
10 ' GREEN BERET K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 DATA 3E,C9,32,D4,24,C3,37,BD,21,3A,42
40 DATA 36,59,23,36,F7,21,40,40,11,40,00
50 DATA 01,FC,01,ED,B0,21,48,00,E5,21,00
60 DATA BB,E5,21,FC,01,E5,21,07,B8,E5,21
70 DATA BB,02,E5,F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
80 DATA C9
90 MEMORY &3000
100 LOAD "!"
110 CALL &3A6A
120 LOAD "!",&4040
130 FOR X=&BE00 TO &BE37
140 READ A$
150 POKE X,VAL("&"+A$)
160 NEXT
170 CALL &BE08
```

GREEN BERET de IMAGINE

Le Cracker en sucre fut remis sur la sellette. Effectivement, il avait déjà donné un listing pour Green Beret mais avec quelques erreurs. Ce listing devant offrir l'invulnérabilité aux possesseurs de la version originale en cassette du jeu d'Imagine. Les possesseurs de 664 et 6128 devront remplacer en ligne 60 les valeurs 07,B8 par 1F,B1 et en ligne 70 les valeurs EA,B1 par E5,B7 et les valeurs D9,B1 par D4,B7.

NIGHTSHADE de ULTIMATE

Pour se faire pardonner de la lamentable erreur qu'il avait commise auparavant, le Cracker en sucre enchaina avec ce listing, qui donne l'invulnérabilité dans ce difficile jeu d'arcade-aventure.

```
10 ' NIGHTSHADE K7 100%
20 ' Le Cracker en Sucre
30 MODE 1
40 BORDER 0
50 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK
 3,15
60 MEMORY &12FF:LOAD "!npic",&1300:CALL
&1300:LOAD "!",&1300
70 POKE &8FCC,201
80 FOR N=&8FCC TO &8FD7:READ A:POKE N,A:
NEXT
90 DATA 17,0,8,205,119,147,254,251,192,1
95,139,124
100 POKE &8FD0,201
110 CALL &1300
```

RAPPORT

```
10 ' SABOTEUR 2 K7 100%
20 PRINT "INSEREZ SABOTEUR 2ET PRESSEZ U
NE TOUCHE":CALL &BB18
30 MODE 1:OPENOUT "D":MEMORY &2FF
40 LOAD "!":POKE &37E,&80:POKE &37F,&BE
50 FOR I=&BE80 TO &BE87:READ A$:POKE I,V
AL("&"+A$):NEXT:CALL &300
60 DATA AF,32,0E,96,C3,00,04,00
```

EXOLON de HEWSON

Le même inconnu donna dans la foulée un listing de vies infinies pour l'excellent jeu du non moins excellent Rafaelle Cecco de Hewson.

```
10 ' EXOLON K7 100%
20 MODE 1:MEMORY 4999
30 FOR n=0 TO 9
40 READ a$:a=VAL("&"+a$)
50 POKE &BE80+n,a
60 NEXT
70 INPUT "Nombre de vies :",V
80 POKE &BE81,v
90 CLS:POKE &BDF4,&C9
100 PRINT "INSEREZ EXOLON ET TAPEZ UNE T
OUCHE":CALL &BB18
110 LOAD "!LOADER",&4000
120 CLS:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,2
6:BORDER 0
130 POKE &4153,&80:POKE &4154,&BE
140 CALL &4000
150 DATA 3E,00,32,2B,01,C3,00,01,C4,A9
```

ANDROID 2 de VORTEX SOFTWARE

Je me tournai vers les uns et les autres, pour essayer de connaître le nom de cet inconnu qui écrivit par la suite un listing de vies infinies pour un des premiers jeux de Vortex, que j'apprécie tout particulièrement pour ses excellents jeux.

```
10 ' ANDROID 2 K7 100%
20 MODE 2:PRINT "INSEREZ
ANDROID 2 ET PR
ESSEZ UNE TOUCHE":CALL &BB18
30 OPENOUT "D":MEMORY 2699
40 LOAD "!and2mc",2700
50 POKE 10274,0
60 CALL 2700
```

MLM3D de CHIP

A nouveau, le gentil Talenton se leva. C'était pour donner un court listing de vies infinies sur MLM 3D ; classique mais efficace.

```
10 ' M.L.M 3D K7 100%
20 ' par J.M Talenton
30 MODE 0:BORDER 0
40 FOR R=0 TO 15:READ D:INK R,D:NEXT
50 OPENOUT "POIL":MEMORY &3E0
60 LOAD "!MLM3D1":CALL &6000
70 OPENOUT "ORTEIL":MEMORY &3E8 1:CLOSEO
UT
80 LOAD "!MLM3D2.BIN"
90 POKE 10014,255
100 CALL &3E8
110 DATA 0,10,13,25,1,2,11,20,3,6,15,24,
9,18,19,25
```

```
10 ' STAR WARS K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 MODE 0:MEMORY &1FFF:BORDER 0
40 FOR i=0 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT i
50 LOAD "!",&C000
60 LOAD "!",&2000
70 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT i
80 LOAD "!",&C000
90 POKE &63C1,0
100 POKE &63C5,0
110 POKE &63C6,0
120 POKE &63C7,0
130 CALL &C1E6
140 DATA 0,26,6,20,26,10,2,11,26,13,15,2
3,26,24,16,23
```

STAR WARS de DOMARK

Et toujours du Cracker en sucre, ce listing, qui doit être lancé après avoir passé le premier fichier sur la cassette de Star Wars. De quoi voir exploser moult fois l'étoile noire !! Un listing qui fut assez bien accueilli par les membres du CACA.

SABOTEUR 2 de DURELL

Personne ne put me dire le nom de cet inconnu (l'a oublié d'donner son nom ce cong !), qui gagnait l'admiration de tous les membres du CACA en donnant un listing d'invulnérabilité à Saboteur 2.

Très tard dans la nuit la réunion s'acheva. Pour ma part, j'avais gagné le droit de repartir chez moi ; d'autres, qui avaient essayé de donner des "Astuces" furent jetés dans des oubliettes. D'autres encore, qui avaient essayé de faire du "Spécial Help", furent attachés sur des troncs d'arbres et abandonnés dans des eaux infestées de piranhas (yark, yark !!).

Avant de vous laisser, je vous lis la dernière page de mon petit calepin, où j'avais inscrit à la hâte une bidouille pour Nebulus de Hewson. Quand vous saurez que, en cours de jeu, il vous suffit d'appuyer les touches M et D en maintenant enfoncée la touche Shift, alors vous vous rendrez compte que le temps ne s'écoule plus et que vous possédez des vies infinies. Enfin, toujours en cours de jeu, en appuyant sur Shift plus un chiffre de 1 à 8, vous pourrez aller des tours 1 à 8. Cool non ? Et si les choubirazaledoufikus vous embêtent, appuyez en cours de jeu sur la touche Shift et la touche 9 : ils disparaîtront à jamais.

Bien, avant de vous quitter, je vais quand même vous filer le code du douzième tableau de Sentinel, c'est 12837047 ; et puis tenez, le dix-huitième c'est 34259849. Je vous les donne car j'ai cru remarquer que son ineffable douceur ne les connaissait pas ceux-là, héhéhéhé.

Bon les poteaux, soyez cool avec vos nouveaux profs et rendez-vous au mois prochain. Que tous ceux qui veulent faire partie du CACA me fassent signe, et le premier qui dit "Astuces", je le désintègre avec le laser de sir Hubert, na !

POKES &ROBBY,255



BIDE, BOBO, OUILLE

C'est encore et toujours dans les moments les plus durs que l'on a le plus besoin d'aide. Surtout lorsque l'on rêve à la plage, au soleil, à sa petite amie, et j'en passe. Mais nous nous devons, nous rédacteurs de *Cent Pour Cent*, de vous fournir, numéro après numéro, mois après mois, année après année, de vous abreuver de notre amour du CPC. C'est pour cela que nous allons entrer dans le vif du sujet, sans perdre un instant de plus après en avoir perdu deux.



Mais non, ce titre de rubrique n'est pas complètement idiot. Si je vous en donne l'explication, vous verrez que cela tient parfaitement debout. C'est en fait dû à un simple coup de soleil sur le ventre. Mon bide est devenu plus que douloureux à cause d'une surexposition au soleil. Le simple fait de sentir mon tee-shirt effleurer mon corps meurtri me fait pousser des cris stridents (de la mer). M'enfin, c'est comme tout, et cela passera. Bon, pour en revenir à nos moutons, ou plutôt à notre bon vieux CRTC 6845, qui est un gros morceau dans l'étude du CPC, nous allons avant tout vous offrir quelques routines sympa et vous faire profiter des quelques connaissances que nous possédons en la matière.

GRAND MULTIMODE A L'ECRAN

Le mois précédent, nous avions vu le moyen de changer l'offset et l'adresse de la mémoire écran, soit par l'intermédiaire des vecteurs systèmes, soit avec une petite routine 100 % maison. Donc, nous pouvons poursuivre nos élucubrations capillo-tractées pour nous offrir le petit cadeau promis

```
10 '   Multimode 100%
20 '  GREUZARD Sylvain , "Les Ardillets"
, La Motte Saint Jean , 71160 DIGOIN .
'** tel. 85 53 10 62 **
30 '------ deuligne Manu ------
40 a$="2119A4011DA4C3D1BC000000002BA4C33
EA4C36EA4C371A44D4F44454FCE4D4F44454F46C
6454352495455552C500FE04C0CD96A4F3DD6604D
D6E06226AA6DD6600DD6E02226CA67C326EA6216
AA62260A62100FF226FA6CD19BDFBC387A4C396A
4FE01C0DD7E00F53EC932EBBDF1CD0EBC3EC332E
BBDC921"
50 b$="C2A40100811 19CA4CD19BDC3E0BC21C2A
4C3E6BC2A68A67EFEFF2807232268A6C3B0A4216
AA618EFF6FCEEFCCBFFD94FED49D9C9":MEMORY
41999:FOR t=1 TO LEN(a$)/2:POKE 41999+t,
VAL("&"+MID$(a$,t*2-1,2)):NEXT:FOR t=1 T
O LEN(b$)/2:POKE 42119+t,VAL("&"+MID$(b$
,t*2-1,2)):NEXT

60 CALL 42000
70 '-- 1ere RSX : MODEON,z1,z2,z3,z4 --
80 'z1 : No du mode de la zone 1 ; z2, z
3, z4 : idem
90 '-- 2eme RSX : ECRITURE,m --
100 'm : Numero du mode dans lequel on v
eut ecrire. ATTENTION ! ECRITURE ne marc
he pas sur CPC 464 (plantage).
110 '-- 3eme RSX : MODEOFF --
120 'annule MODEON et ECRITURE ; revient
 au mode initial de l'ecran.
130 'Parfois il y a un leger decalage su
r l'ecran : ca n'est pas grave (acces di
sque alors que MODEON est enclenche, par
 exemple) : reinitialisez et relancez, c
ela marche et doit marcher.
```

avant les vacances. Eh oui, c'est bien sûr le CPC à écran multimode. Il est possible de mélanger quatre modes différents dans un même écran. Mais avant le listing et les explications, nous allons essayer de comprendre comment cela marche. Dire que j'ai passé quelques jours à essayer de comprendre le fonctionnement de cette routine, cela pour m'apercevoir qu'elle n'était pas modifiable !

Voici le principe : nous savions déjà que le CRTC envoie une interruption rapide tous les trois-centièmes de seconde mais nous ne savions pas à quoi elle se rapportait. Elle pouvait signaler une fin de ligne mais pas une fin de page, car le CALL &BB19 (FRAME) ne se sert pas de cette interruption pour dépister le début de balayage écran. Eh bien, grâce à la routine de multimode, nous avons pu remarquer que six interruptions rapides sont déclenchées par balayage. Quatre à la descente du faisceau, donc au rafraîchissement, et deux à sa remontée, sans réactualisation de l'écran vis-à-vis de la mémoire. Ce qui se révèle correct, car six interruptions de un trois-centième chacune nous donnent bien une fréquence de cinquante hertz par balayage total. Cela fait que nous ne pouvons modifier le programme de multimode, car il fonctionne de la manière suivante : une routine change le mode en cours à chaque interruption du CRTC, c'est-à-dire six fois par balayage. Pour que cette astuce fonctionne convenablement, il faut que la première interruption effectuée soit synchronisée avec le faisceau, à un point précis de l'écran (en l'occurrence le haut).

Le principe est donc simple : implanter une routine qui changera de mode sous interruption, cela juste au moment où le faisceau donne son signal lisible par un CALL &BD19. Le reste n'est qu'un jeu d'enfant. Un OUT &7FXX,&80+MODE permet en

assembleur de changer le mode courant, donc pas de problème. Il est à noter que cette instruction tapée en Basic ne fonctionnera pas car ce même port est utilisé pour la commutation des Rom et est donc influencé par l'interprétation du OUT. Ce qui fait que le système n'y comprend plus rien et se retrouve comme qui dirait aux fraises ! Pour en revenir au programme proprement dit, il divise l'écran en quatre parties approximativement égales, dans le sens de la hauteur, auxquelles il est possible d'affecter le mode de son choix. Comme cela marche sous interruption (on va commencer à le savoir), tout accès disque désynchronise le phénomène et il faut alors réinitialiser le multimode par la commande appropriée.

Il existe tout de même un petit problème quelque part. En effet, comment savoir exactement où le mode change ? Je crois que cela dépendra plus ou moins de vous. Il vous suffit de faire des graphiques par bande, d'isoler les zones mémoire désirées, et de charger chaque bande pour sauver le tout sous forme d'écran utilisable et surtout visualisable. Alors, à vos logiciels de dessin et bons graphismes. Oh pardon, j'ai oublié de parler des commandes accessibles par les RSX implémentées. MODEON, X1, X2, X3, X4 permet de définir les quatre modes des quatre zones utilisables. ECRITURE, X permet de changer le mode d'écriture sans influencer ni l'affichage ni le multimode. Enfin, MODEOFF permet de quitter la fonction multimode pour revenir à l'utilisation normale du CPC. Voici donc le petit programme promis et gentiment envoyé par Sylvain Greuzard, de Digoin, qui précise que c'est un deuligne Manu. Nous n'avons pas tout compris mais le principal est de le dire !

CACHE CATALOGUE (A LA RECRE)

Certains lecteurs nous ont demandé comment faire pour récupérer le catalogue d'une disquette sans que cela se voie à l'écran, et sans que cela prenne un temps fou, comme les routines faites en passant par des COPYCHR$. Eh bien, notre équipe de chercheurs a encore frappé (surtout sur le chef) en vous programmant la petite bidouille suivante. Le principe en est simple, c'est qu'il n'y en a pas. Premièrement : interdire l'affichage en plantant le vecteur BB5A. Deuxièmement, faire le CALL générant le catalogue. Troisièmement : rétablir l'affichage. C'est ce que fait la première ligne du programme. Il suffit ensuite d'analyser le format de ce qui est en mémoire et le tour est joué. Le CALL permettant de lire le catalogue est situé en &BC9B et nécessite une adresse, à placer dans le double registre DE, qui représente un espace libre de deux ko (&800). Comme nous l'avions dit dans le précédent numéro de *Cent Pour Cent*, le dernier paramètre passé à une routine en langage machine se trouve dans le registre DE, ce qui permet de lancer la routine avec l'adresse précise sans que cela pose le moindre problème. Le petit programme que nous vous offrons est suffisamment rigolo pour que nous vous le donnions sans copyright. Le voici, tous droits vous étant réservés pour toute modification et utilisation.

Après cette routine, voici encore et toujours des explications. Le format des données ainsi installées en mémoire est le suivant :
Octet 0 : &FF si un fichier suit.
Octet 1 à 8 : nom du fichier.
Octet 9 à 11 : extension du fichier avec les bits de statut positionnés (bit 7 de chaque caractère à 1 si les options sont validées).
Octet 12 : taille du fichier en ko.
Octet 13 : zéro.

Il est donc simple de balayer la zone mémoire choisie pour en tirer les noms des fichiers et leurs statuts. Le petit programme suivant vous offre un exemple d'utilisation de ce genre de bidouille. Et maintenant, nous allons nous organiser un petit concours. Comme vous avez été nombreux à nous demander ce petit truc qui permet de récupérer la directorie, nous allons vous demander à notre tour de nous faire un petit Sept Nains. Ce petit programme serait une sélection de fichiers par menu déroulant, par fenêtre, ou que sais-je encore... Le fait est que je lance un petit concours de programmation. Alors, foncez sur vos machines et que le meilleur gagne. En cadeau, le programmeur gagnant, qui aura réalisé le programme le mieux organisé, le plus optimisé, le plus court, le plus beau, se verra couvert de toute l'estime de notre équipe et du respect, voire de l'admiration de tous les lecteurs de *Cent Pour Cent*. Voilà, bonne chance à tous.

```
10 '     Catalogue a la recre !!!
20 POKE &BB5A,&C9:CALL &BC9B,&4000:POKE
&BB5A,&CF
30 FOR i=&4000 TO &4800 STEP 14
40 IF PEEK(i)<>255 THEN 60
50 FOR n=1 TO 8:PRINT CHR$(PEEK(i+n));:N
EXT:PRINT".";:FOR e=0 TO 2:PRINT CHR$(PE
EK(i+n+e) AND 127);:NEXT:PRINT USING " #
# ko";PEEK(i+12)
60 NEXT
```

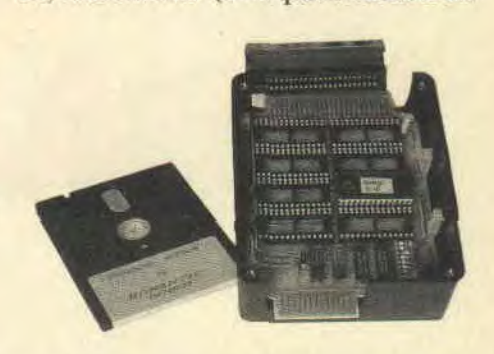
LE MOIS APPROCHE (HEIN ?)

Donc, comme nous le disions, le mois prochain nous allons poursuivre l'étude sur le CRTC, sans oublier le petit concours lancé pour les Sept Nains. Je vous salue donc et espère vous retrouver dans une forme excellente. A plus.

Sibarnedlebar

ROMBOARD

Qu'est-ce qu'une Rom ??? Allons, ce n'est tout de même pas moi qui vais vous apprendre ce que c'est, non ? Eh bien si. C'est simplement un chip de mémoire morte (Read Only Memory) qui contient souvent des informations nécessaires au bon fonctionnement d'un appareil électronique. Read Only Memory veut dire, après traduction littérale (eh oui, nous causons aussi le rosbif), mémoire à lecture seule. Comme son nom l'indique, il n'est pas possible d'écrire sur ce genre de support, sauf pour l'initialiser, bien entendu (sans quoi on aurait l'air



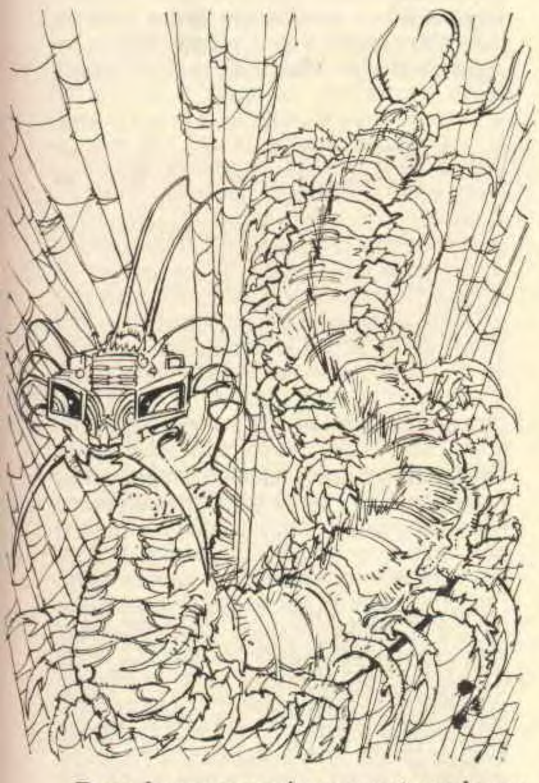
bête). Pour installer les informations dans ce genre de composant, il faut posséder un pragrammateur d'Eproms (les Eprom sont des Erasables programmables Read Only Memory, c'est-à-dire des Roms réutilisables et effaçables par l'intermédiaire d'un système à ultraviolets). Cela dit, quand, vous avez progammé une Eprom, encore faut-il avoir un montage pour pouvoir exploiter cette nouvelle boîte de logiciels. Rombo Production vient de résoudre certains des problèmes rencontrés par les non-électroniciens, et nous offre enfin une petite boîte supportant huit Roms. Ainsi, n'importe quel programmeur pourra se permettre de se confectionner sa propre Rom, sans se soucier de contraintes purement hardwares. Il est donc possible de monter huit Roms dans ce boîtier, tout en sachant que la Rom zéro (Basic) et la Rom 7 (CPM) doivent être utilisées avec précaution. Une simple rampe de switchs permet de sélectionner les chips actifs, et un cavalier donne le choix du numéro de la première Rom (cela permet d'utiliser seize Roms simultanément avec deux boitiers). Dans tous les cas, si des puces comprenant des langages ou des utilitaires arrivent sur le marché (comme Rodos, par exemple), vous serez bien heureux de posséder ce genre de matériel pour exploiter enfin toutes les possibilités du CPC. Voici donc les coordonnées des concepteurs de cet outil très pratique.

ROMBOARD
par ROMBO PRODUCTION
107 Raeburn Rigg
Livingston
EH54 8PH
Grande-Bretagne



RODOS : UN SOFT QUI EN MENE LARGE

Hé, il n'était pas facile le pari que Devonshire House s'était fixé. En effet, améliorer l'Amsdos n'est pas une mince affaire mais c'est aussi en quelque sorte une nécessité, car on s'aperçoit parfois de certains ennuis assez gênants provoqués par ce système un peu primaire.



Donc, les susnommés nous ont pondu une Rom du tonnerre distribuée par Romantic Robot. Nous en avions déjà parlé mais, cette fois-ci, nous allons vous la tester. Et c'est parti.

Comme nous l'avons dit, il n'est pas facile de refaire un système d'exploitation de disque. Il faut prévoir bon nombre d'instructions, les corriger, les améliorer, et enfin les déboguer. Vous vous rendez compte du travail que cela peut représenter (pour les programmeurs et à titre indicatif, 16 ko de Rom bourrée de codes, c'est tout de même pas mal de travail). De plus, il faut rester parfaitement compatible avec l'ancien système, en l'occurrence le CPM, ce qui n'est pas une mince affaire. Dans la plupart des cas, nous pouvons dire que le cahier des charges a été respecté. La grande majorité des routines ont été minutieusement réalisées et optmisées. Seuls certains appels machines posent quelques problèmes lorsqu'ils sont appelés depuis le Basic (exemple, le programme CAT des bidouilles). Si on omet ce bug, sûrement provoqué par les changements intempestifs de banque mémoire, tout se passe à merveille, et les vecteurs machines utilisés normalement ne changent pas. Le Rodos reprend tous les calls CPM normaux et copie dans ses RSX les instructions d'origine en y ajoutant de nombreuses fonctions très intéressantes, qui péchaient par leur absence dans la version de l'Amsdos. Vous pouvez voir, dans la table d'instructions supplémentaires, Writesect, Readsect, Format, Info, Copy, Dump, List, Random, Point, Bput, Bget, qui sont des fonctions primordiales pour de simples programmeurs. En effet, lire et écrire des secteurs, formater un support, avoir des informations sur les adresses précises et le type des fichiers, copier ou visualiser un programme, et enfin pouvoir accéder à n'importe quel endroit d'un fichier par accès aléatoire sont des options que nous aurions tous aimé posséder d'origine sur CPC. Mais tant pis, c'est maintenant dans le Rodos ; alors pourquoi ne pas l'acquérir ce petit chip ? Une super option permet aussi au boot de lancer automatiquement un programme nommé Disc, s'il existe, ce qui permet d'initialiser le CPC selon la disquette utilisée. Autour de toutes ces instructions puissantes sont offerts des petits gadgets fort sympathiques, tels que CLS, qui force le mode 2 en mettant les encres appropriées, un tampon d'impression bufferisé qui permet de ne pas trop attendre les imprimantes lentes. Des instructions de gestion des banques de mémoire sont aussi implémentées, ce qui permet d'exploiter beaucoup plus facilement ce rapide espace de stockage supplémentaire. Ce n'est pas tout l'intérêt du Rodos, qui est aussi un système à part entière. Des disquettes de 200 ko par face, cela ne vous laisse pas indifférent, hein ? De plus, quand vous pouvez les organiser en passant par des sous-directories qui permettent de travailler sur une partie du support, tout en la considérant comme une disquette à part entière, et qu'il est possible de donner un nom à cette disquette, tout devient géant. Des fichiers de commandes peuvent aussi être appelés, ainsi qu'un interpréteur de lignes de commandes. Dans tous les cas, nous ne pouvons que vous conseiller d'acheter ce nouveau Dos, car il réservera plus d'une surprise à ses utilisateurs intensifs.

Sibar le nenede

```
ROM  2 RODOS ROM            2.18

RODOS ROM   CLS         DISC        DISC.IN
DISC.OUT    DISK        DISK.IN     DISK.OUT
A           B           DRIVE       USER
DIR         ERA         REN         FORMAT
MKDIR       CD          CAT         TITLE
RANDOM      POINT       MOTOR.ON    MOTOR.OFF
OPT         BPUT        BGET        FS
SAVE        LOAD        EXEC        READSECT
WRITESECT   LINK        RMDIR       ERADIR
RM          EB          LS          MD
C           INFO        LIST        DUMP
ZAP         ROMS        CLI         TDUMP
SPOOL       PRINT       PRBUFF      ALIAS
ASKRAM      POKE        PEEK        HELP
DO          ACCESS      COPY
```

B

AS, TIQUONS

Alors les petits, vous avez passé de bonnes vacances, cet été, au soleil ? Pour nous, c'était le pied. Mis à part le fait que Lipfy n'a pas bronzé, que le pauvre Pierre est en train de contaminer la rédaction avec une maladie hautement contagieuse, et que Robby s'est fait voler sa voiture. A part cela, tout se passe le mieux du monde. Allez, retrouvons donc notre bon vieux Z80 après l'avoir délaissé pendant nos batifolages estivaux.

Comme je vous le disais, mis à part de petits ennuis dus aux retours de vacances, la joie et l'allégresse règnent dans nos locaux. A la vue de la superbe crinière (et du reste) de notre Miss X nationale, bon nombre de rédacteurs sont tombés mollement sur le sol moquetté mais non moins dur de nos bureaux. Lipfy, dont tous les lecteurs se demandent à quoi il ressemble exactement, vient de faire l'acquisition d'une conduite : ne plus se taper la tête contre les murs à la vue de Miss X. Pour moi, tout va, sauf que je suis obligé de partager mon petit bureau avec un être étrange (de cake) : Brice. C'est dur d'être ainsi, minute après minute, confronté avec des génies (sans bouillir). Peut-être que si cela continue dans la voie actuelle, je changerai de pseudonyme en devenant Disciplus Simplex, pour faire allusion à la fameuse BD Léonard génie. Zap, lecteur assidu de notre revue, ne cesse de nous appeler au téléphone pour nous parler de choses et d'autres. Surtout d'autres à vrai dire. Mais je jure devant Miss X que tout cela ne m'empêchera pas de vous faire encore un petit cours assembleur maison. Comme dans le dernier numéro nous avions vu les instructions de chargement, nous nous sommes dit qu'il serait bienvenu de faire un petit programme illustrant toutes ces connaissances. C'est pour cela que nous allons encore aborder quelques petites mnémoniques, avant de nous lancer dans la programmation en assembleur.

C'EST QUOI INC ET DEC DIS DONC DOC ?

Eh bien, voilà enfin une bonne question. Ce ne sont que quelques petites instructions permettant d'additionner ou de soustraire la valeur un à l'opérande désirée et précisée. Ainsi, INC B sera exécuté de la manière suivante : B=B+1. Mais, comme rien ne vient sans rien et que l'assembleur n'est fait que de petits ennuis, un dépassement de capacité de l'opérande entraîne une remise à zéro de celle-ci. Si par exemple C vaut 255, la valeur de C après un INC C sera 0. De la même manière, si D vaut 0 et que l'instruction DEC D est rencontrée, D vaudra 255. Certains pourront penser que cela fausse les calculs. Eh bien pas du tout, car la retenue est positionnée en cas de dépassement de capacité. Donc, si un débordement intervient, que ce soit lors d'un INC ou d'un DEC, la retenue sera là pour témoigner de l'infâme affront qu'aura provoqué le pauvre Z80. DEC sert donc à soustraire un et INC à additionner un à la valeur représentée par l'opérande. Cette opérande peut être tout registre de huit ou seize bits, et des octets en mémoire adressés par le registre HL ou les registres d'index. Mais voici quelques exemples.

```
INC     (HL)
DEC     (IX+Ø)
INC     HL
DEC     B
```

COMPARONS EN CŒUR

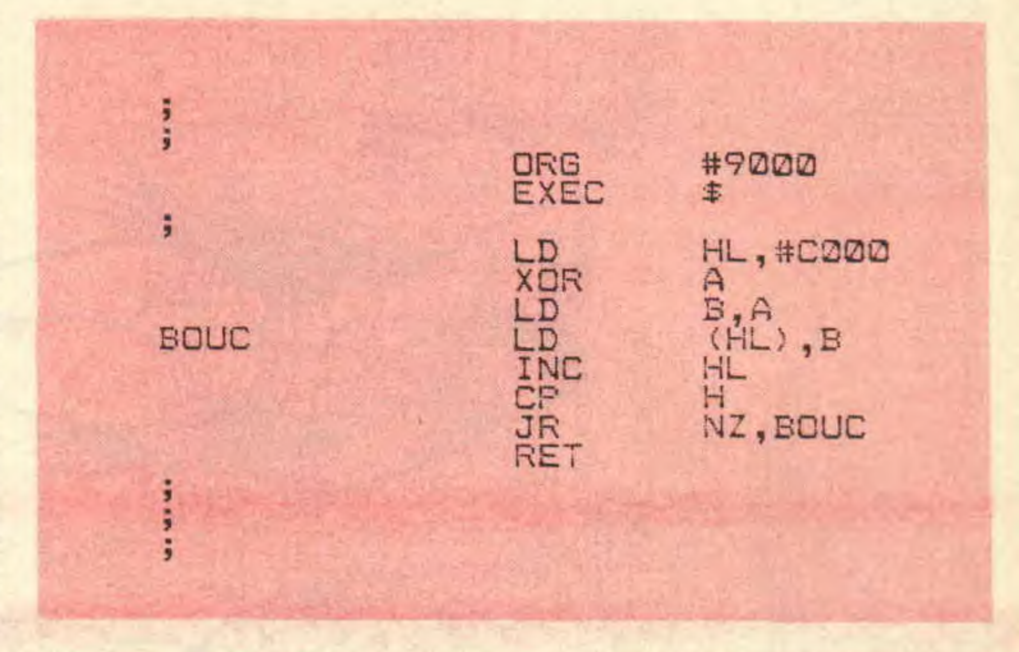
Pas de chance, mais nous ne pourrons toujours pas écrire notre petit programme si nous n'avons pas abordé cette instruction plus qu'indispensable. CP permet de faire des comparaisons, mais uniquement avec l'accumulateur (le registre A). Vous pouvez comparer n'importe quoi, mais seulement avec le bon vieux maître des lieux. Le mode d'adressage est le même qu'à l'habitude, c'est-à-dire qu'il est possible de comparer A avec tous les registres huit bits, et également avec de la mémoire adressée par HL et les registres d'index. Une comparaison est, comme son nom l'indique, un moyen d'obtenir des informations sur les différences existant entre les deux valeurs prises en compte. Que peut-il se passer ? Soit une valeur est plus grande que l'autre, soit c'est l'inverse, soit encore les valeurs sont égales. Ceci paraît simple, à première vue, mais les choses peuvent se corser si vous travaillez en mode signé. Nous avions vu qu'il est possible d'utiliser le Z80 de deux manières différentes. La première est de voir les valeurs des registres comme de simples entiers de 0 à 255, la seconde est de dire que le bit 7 contient le signe de la valeur codée sur les sept autres bits (de zéro à six). Pour le premier mode d'utilisation, aucun problème. Il faut simplement savoir que l'opération CP effectue une soustraction entre l'accumulateur et l'opérande, soit, en clair, A-op. Mais

cette opération n'affecte aucun registre et ne fait que déposer les résultats dans le registre d'état F ; donc, ni A ni l'opérande utilisée ne sont modifiés. Cette instruction force de toute manière le drapeau N, ce qui signifie que la dernière opération réalisée était bien une soustraction. Si le drapeau Z d'égalité passe à un, cela signifie que les deux valeurs testées sont les mêmes. Si l'indicateur de retenue C est positionné (à 1), cela veut dire qu'un débordement a été enregistré et que la valeur soustraite de A est plus grande que le contenu de A. Dans le cas contraire, si C reste à l'état passif, le contenu de l'accumulateur est alors supérieur ou égal à l'opérande comparée. Dans le cas où le mode signé est utilisé, les choses peuvent se compliquer relativement. En fait, je ne conseillerai jamais assez de faire des essais simples avec des valeurs immédiates et connues. Mais passons à l'explication avant tout. Si les deux valeurs sont supérieures à 0 et inférieures à 127, tout se passe comme dans le cas précédent. Mais vous comprenez bien que, si vous considérez le bit 7 comme le bit de signe, cela pose des problèmes car un nombre dont ce bit est à 1 est inférieur à un nombre dont ce bit est à 0. Ce qui montre bien la différence de traitement entre ce mode de travail et le précédent. Eh bien, ne vous inquiétez pas, c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît. Il suffit de tester le bit S, qui donne le signe du résultat, en mode signé. Quand le drapeau S passe à un, cela signifie que l'accumulateur est inférieur à l'opérande comparée. Quand S est à zéro, l'accumulateur est supérieur à l'opérande rencontrée, quel que soit le signe des deux octets. Il suffit de se rappeler que dans tous les cas, en mode signé, S ne signifie pas supérieur. Pour les branchements, il n'y a malheureusement pas de sauts conditionnels relatifs influencés par S, et les seules instructions utilisables sont alors JP M (S=1) et JP P (S=0), qui ne font pas partie du jeu relogeable. Tant pis, il faut faire avec. Maintenant que nous savons cela, nous pouvons faire notre petite routine bête mais pas si méchante que cela.

REMPLISSAGE BIDON

Nous allons faire un petit programme de remplissage de l'écran qui pourra tout aussi bien servir de CLS, ceci avec ou sans barreau. Cette routine sert simplement à illustrer les quelques instructions que nous avons passées en revue ce mois-ci. Voici d'abord un petit idéogramme du programme pour que tout soit clair. D'abord, il faut savoir que la mémoire écran s'étend de l'adresse &C000 à &FFFF. Pour que ce que nous venons de dire soit juste, il faut que nous utilisions dans notre routine les instructions INC et CP, au moins. Voici la petite explication du listing suivant.

D'abord on charge l'adresse de l'écran dans HL, et on met A à zéro. Pourquoi, diront certains ? C'est simple. Nous savons que l'écran finit en #FFFF ; il suffit donc d'arrêter de remplir avant le dernier octet qui sera zéro pour que la routine s'arrête, et de surveiller le débordement sur zéro. Cela car l'incrémentation d'un double registre n'influence aucun drapeau indicateur et qu'il faut tout de même que le programme soit stoppé. Nous mettons ensuite dans le registre B la valeur de remplissage, et la boucle peut alors commencer. Dans cette boucle, le contenu de B est rangé à l'adresse pointée par HL qui est ensuite incrémenté pour passer à la case suivante. L'instruction de comparaison sert à tester si H vaut A donc zéro, pour témoigner du débordement. Si non, la boucle reprend son cours, si oui, le programme s'arrête en revenant au Basic.


```
;
;
                ORG     #9000
                EXEC    $
;
                LD      HL,#C000
                XOR     A
                LD      B,A
BOUC            LD      (HL),B
                INC     HL
                CP      H
                JR      NZ,BOUC
                RET
;
;
;
```

```
10 FOR I=&9000 TO &900A
20 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$).NEXT
30 DATA 21,00,C0,AF,47,70,23,BC,20,FB,C9
```

SEE YOU NEXT MONTH

Nous vous souhaitons donc de bien travailler sur votre CPC, pendant que nous vous concoctons quelques petites routines d'enfer. De plus, si vous êtes un tantinet curieux, vous pouvez aller faire un tour sur Amcharge, où nous aurons plaisir à vous retrouver.

Sibar le nénède

SINED ET LES SEPT NAINS

Voici la rubrique des fainéants et des programmeurs à petite dose. C'est ici que se défoulent les ingénieux et les chercheurs d'astuces. Alors, à vous de remplir ces pages. Sinon à quoi cela sert-il que Sined il se décarcasse ?

Avant tout, je dois dire que je ne suis pas content. Mais pas content du tout, d'ailleurs. Non mais, c'est vrai quoi. On vous donne une rubrique, des pages, et vous trouvez le moyen de roupiller pendant les vacances. Vous ne pouvez pas vous creuser un peu pour nous sortir des petites routines de n'importe quoi, qui font n'importe comment des trucs sympa de rien du tout, mais suffisamment rigolos pour nous intéresser. Vous vous rendez compte que vous me forcez à me réveiller ? Je ne peux en effet plus dormir tranquillement sur mon bureau sans être dérangé par ma conscience qui me dit : "Sined, pense à tous tes amis qu'il te faut divertir et à qui tu dois proposer les petits programmes les plus géniaux du siècle. Alors, debout et programme !" Brice aussi se casse la tête pour tenter de vous contenter. Alors les petits gars et les gentes damoiselles, au taf, et que le meilleur gagne !

LOADP

Comme vous le savez, certains pokes permettent de charger des programmes protégés (sauvés avec l'option P) qui passent sur 464 mais ne fonctionnent pas sur 6128. Eh bien, voici la routine qui vous permettra de récupérer ou d'exploser les programmes Basic récalcitrants. Ne vous fiez pas au message d'erreur rencontré à la fin de l'exécution ; il est négligeable et est provoqué par le changement de programme. Si vous voulez l'éviter, tapez le Call &A000 en mode direct.

```
10 '    Antiprotection 6128 (loadp) !!!
20 MEMORY &9FFF
30 FOR I=&A000 TO &A023:READ A$:POKE I,V
AL("&"+A$):NEXT
40 CLS:CAT:INPUT" Nom du fichier a depro
teger : ",n$
50 FOR i=1 TO LEN(n$):POKE &A023+i,ASC(M
ID$(n$,i,1)):NEXT:POKE &A001,LEN(n$):CAL
L &A000
60 DATA 06,08,21,24,A0,11,2F,A0,CD,77,BC
,D0,C5,21,70,01,CD,83,BC,C1,09,EB,21,66,
AE,06,04,73,23,72,23,10,FA,C3,7A,BC
```

POUIC

Un programme chaud qui vous cuit, mais qui vous cuit... Personnellement, cela me laisse oisif.

```
10 '    Pouic (vous m'avez pas cru)
20 '        (vous m'aurez cui)
30 RANDOMIZE TIME
40 FOR n=1 TO 1000
50 SOUND 1,RND*n,1:SOUND 2,RND*n,1:SOUND
 4,RND*n,1
60 NEXT
```

CODE

— Spock à l'Enterprise. Vous me recevez, Capitaine ?
— Kirk à l'inter. J'ai du mal à vous entendre.

```
10 '    Spock a l'entreprise (code) !!!
20 ON BREAK GOSUB 150
30 MODE 1:INK 0,2:INK 1,26:INK 2,0:INK 3
,6:BORDER 2:PAPER 0:PEN 2:CLS:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT
40 coco=INT(RND*1000000)+1:IF coco<10000
0 THEN 40
50 PAPER 1:WINDOW #1,1,40,4,20:PAPER #1,
1:CLS #1
60 READ a$:IF a$="FIN" THEN 150
70 FOR j=1 TO LEN(a$):t$=MID$(a$,j,1):GO
SUB 80:NEXT:GOTO 60
80 IF INT(RND*2)>0 THEN SOUND 1,28,4,7,0
,14 ELSE SOUND 1,28,15,7,0,14
90 SOUND 1,0,5
100 IF t$="@" THEN cd=coco:cd$=STR$(cd):
a$=cd$:PEN 3:RETURN
110 IF t$<>"*" THEN PRINT t$;
120 IF t$="*" THEN PRINT:PEN 2
130 RETURN
140 DATA "  Etat major a USS U79**"," Vo
ici votre code d'identification :**"," "
,@######,"**"," Ce code est indispensabl
e"," pour votre   reconaissance lors du
 retour a la base.","FIN"
150 FOR i=1 TO LEN(cd$):POKE 65110+i,VAL
(MID$(cd$,i,1)):NEXT
160 CLS #1
```

BIG

Encore une petite routine d'écriture agrandie ; mais attention, celle-ci permet d'écrire en cercle sur un support arrondi, qui aurait tendance à se refermer si le nombre de lettres utilisées se trouvait être le bon. M'enfin, c'est beau et utilisable. Merci à Laurent Delahaie pour cette démo mathématique.

TOUPIE OR NOT TOUPIE

Ce sont des toupies faites par l'aimable Brice. La routine est en fait non un générateur de cercles, mais un générateur d'ellipses, puisqu'elle prend en compte les deux rayons formant ce genre de figure. Alors ellipsez en coeur ! Il est possible de modifier la vitesse en influant sur le pas de traçage du cercle, mais c'est au détriment de la précision.

Eh bien c'est fini, alors bossez un peu et essayez de nous faire des trucs marrants, que nous ne soyons pas obligés de trop nous défoncer.

Sinain le barmaid

```
10 '    Cercles en folie (toupie) !!!
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,13:BORDER 0:h=32
0:v=200:ry=200:FOR rx=0 TO 300 STEP 10:G
OSUB 30:ry=ry-10:NEXT:END
30 oldx=rx:oldy=0:FOR i=0 TO 2.01*PI STE
P 0.05:newx=COS(i)*rx:newy=SIN(i)*ry:PLO
T oldx+h,oldy+v:DRAW newx+h,newy+v:oldx=
newx:oldy=newy:NEXT:RETURN
```

Bip... Zrach... Tut... Pouicpink !
— Mon dieu, Capitaine, que ces vieux modes de transmission étaient peu fiables et qu'ils étaient bruyants pour des oreilles chastes et pointues !

OMLET

Voici un petit programme capable de vous plonger dans la centième dimension du bois. Il suffit d'attendre un petit peu et je vous garantis un résultat géant. Alors enclenchez les réacteurs, et plongez dans ces trous noirs de l'espace intersidéral.

```
10 '    Omlet
20 MODE 2:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
30 x=0:y=0:k=50
40 a=RND:b=RND:c=RND
50 t=TIME
60 WHILE INKEY$=""
70 z=y-SGN(x)*SQR(ABS(b*x+c))
80 y=a-x:x=z
90 PLOT k*x+320,250-(k*y)
100 WEND:RUN
```

```
10 '    Big ecriture etrange de cake !!!
20 MODE 2:DEG:c=2.25
30 CLS:INPUT r$:l=LEN(r$):IF l>10 THEN 3
0:CLS:PRINT r$
40 FOR b=0 TO 16:FOR a=0 TO 80
50 IF TEST(a,400-b)=1 THEN GOSUB 70
60 NEXT a,b:END
70 x=80-a-(10-l)*4
80 MOVE 320+COS((x-0.5)*c)*(60-b)*5,SIN(
(x-0.5)*c)*(60-b)*5
90 DRAW 320+COS((x+0.5)*c)*(60-b)*5,SIN(
(x+0.5)*c)*(60-b)*5
100 RETURN
```



SAINTE MARIE PLEINE DE GRACE !

Laissez-moi me prosterner quelques instants, pour adresser une prière, une dernière avant Sa venue, car Il est là, eh oui pauvres pécheurs, il n'est plus temps de vous repentir, Il arrive, Il... Il !!! Il, Lui, enfin vous voyez quoi, c'est le Messie. Certains l'attendent depuis 2 000 ans ; en ce qui me concerne, cela fait seulement quatre ans que je me suis converti.

Depuis l'annonce de son arrivée "imminente" sur nos CPC, alors à l'état de jeunes machines, les esprits se sont enflammés, les plus sceptiques allant même jusqu'à douter de sa réalité en tant que projet. Des prédicateurs de toutes sortes nous l'annonçaient une fois voire deux fois par mois, alors que la masse populaire ne savait que croire durant cette longue période obscure.

Mais ce matin, la lumière fut ! Je le trouvai nonchalamment allongé sur le bureau, dans sa belle robe noire, prêt à l'essai. Gapoutz ? On met le Messie à l'essai maintenant ? Serait-ce la dernière trouvaille de notre époque matérialiste ?

A Dieu vat, je m'explique pour ceux qui ne connaissent pas le culte : le Messie est un compilateur basic pour les CPC 464, 664 et 6128. Avant même de préciser, pour ceux qui l'ignoreraient, quelle est la fonction d'un tel logiciel, sachez qu'il vous faudra posséder un lecteur de disquette, si au terme de cet article vous envisagez l'achat de cet utilitaire. Compilateur, qu'est-ce ? Certains d'entre vous se posent sans doute la question, et attendent sans plus de doute ma réponse. Un compilateur, basic dans notre cas, a pour but de compiler (tiens donc ?) un programme quelconque, de manière à générer un autre programme, qui lui n'aura pas besoin d'être interprété par le Basic pour pouvoir être utilisé. Comme je vous l'ai déjà dit, il s'agit dans notre cas du Basic, langage résident sur le CPC le plus utilisé par les possesseurs de cette machine. Mais sur des machines plus importantes, la notion d'interpréteur est bien connue, que ce soit en langage C, en Pascal ou autre. Chacun sait quels sont les avantages et les inconvénients du Basic interprété du CPC. Il a pour lui ses fonctions puissantes et sa grande souplesse, qui est à la base de la renommée du Basic. Mais si ces atouts sont importants, son principal défaut réside dans sa vitesse. En effet, un langage évolué ne peut être directement compris par le microprocesseur, qui doit donc faire appel à un "interprète" qui traduira pour lui ce langage abscons en bits plus compréhensibles. Et vous aurez tous saisi que cette traduction prend un temps fou et que l'exécution de tout programme en est ralentie d'autant. Sachant de plus qu'il

refait ce travail de traduction à chaque Run et pendant toute la durée du programme, vous saisissez l'ampleur du problème. C'est là qu'intervient le compilateur : celui-ci se "borne" en fait à traduire un programme une fois pour toutes avant son exécution, ce qui permet en théorie un fameux gain de temps lors de celle-ci...

INTEGRAL, MAIS JUSQU'OU ?

Ere International affirme (ou peut-être affrime ?) sur le package du Messie : Compilateur Basic Integral. Que l'on me permette de douter fortement. Du temps où je possédais encore mon BBC, j'avais eu entre les mains de tels produits. Pas un n'était capable de traduire toutes les instructions du Basic. Mais que l'on se rassure : mes présomptions étaient fondées, ce qui prouve bien que je suis le meilleur (Hum ? Rhaaa ! Non Sined, on ne s'énerve pas, lààà, gentil, couché le Sined... Pfiuuu !) Cet interpréteur n'est pas plus intégral que moi rédacteur en chef. Vous trouverez toutes les fonctions non comprises par le Messie dans l'encadré 1, s'il est suffisamment petit pour entrer dans ces deux pages... S'il semble normal que des fonctions telles que AUTO, EDIT ou RENUM ne puissent être compilées, il est cependant nettement plus ennuyeux de ne pouvoir utiliser DEF FN, CLEAR, AFTER, EVERY et autres STRING$. Enfin, j'apporte une rectification : vous pouvez très bien les utiliser et les compiler sans problème. Mais vous aurez le droit à un superbe plantage à l'exécution. D'autres commandes voient par contre leur syntaxe modifiée, telle DATA, qui oblige maintenant le programmeur à enfermer entre guillemets toutes ses valeurs. Ainsi, DATA 1,2,3 devra devenir DATA "1","2","3" pour que le compilateur puisse tenir son rôle. Plus de données numériques en Data donc... Si vous rêvez d'intégral, attendez donc les prochaines vacances d'été, cela me semble plus facile à trouver sur une plage que sur un CPC.

CRUCIFIXION OR NOT CRUCIFIXION, THAT IS...

N'y aurait-il donc que du mal à dire du Messie ? Une légère odeur de soufre en provenance de Ere ? Pour le savoir, encore fallait-il tester les capacités de la bête, ce que j'ai fait bien entendu (voir résultats dans l'encadré 2). Le premier de ces tests a été réalisé avec un des quatre programmes de démonstration fournis sur la disquette le Messie. Il s'agit d'un calcul de Mandelbrot (images fractales), portant sur une limite maximale de quatre itérations (le dessin étant réalisé en mode 1, il était inutile d'en faire plus). Ces calculs étant relativement longs, le résultat fourni est celui d'une image à demi réalisée, ce qui ne signifie pas qu'en multipliant cette durée par deux vous obteniez le calcul de l'image totale. Le test 2 était simplement le calcul d'une boucle à vide de 0 à 50000 : le résultat est très moyen, à mon avis bien sûr... Le test 3 consistait à calculer vingt fois la racine carrée d'un chiffre de base (en l'occurrence 2), puis d'élever vingt fois le résultat trouvé à la puissance 2. Comme vous pouvez le voir, les résultats sont les mêmes, ce qui signifie tout simplement que le Messie, s'il ne passe plus par l'interpréteur, passe tout de même par les routines de calcul du CPC. Dois-je le dire, cela ne cadre pas tout à fait avec ma conception d'un véritable compilateur.

Mais continuons. Le quatrième test m'a causé une certaine surprise : mon programme partageait l'écran en quatre parties distinctes, puis les remplissait à l'aide de la fonction FILL, et performait encore quelques remplissages plus complexes avant d'afficher son résultat. Néant. Echec total. L'instruction FILL est à rajouter à celles déjà citées dans l'encadré 1. Mon cinquième test portait sur les manipulations de chaînes : dimensionner un tableau, remplir vingt-six variables avec deux caractères, puis supprimer le deuxième caractère de chaque variable, et enfin inverser toutes celles-ci. Le contenu de la première dans la vingt-sixième, de la deuxième dans la vingt-cinquième etc., cela onze fois de suite, en affichant le résultat à l'écran à chaque fin de boucle. Le gain de temps est là, tout de même appréciable en comparaison au test 2, où l'on était en droit de s'attendre à un meilleur résultat. Enfin, sixième et dernier test, calculs et affichages de graphismes simples, dont je passe les détails pour ne retenir que le résultat, très très moyen... si ce n'est médiocre... Vais-je mettre le Messie au pilori ?

SIMPLE ET... CONVIVIAL ?

Malgré tout cela, le Messie surprend par sa facilité d'utilisation : il se charge en mémoire écran, fait son petit travail sans rien demander à personne, et vous permet même de corriger d'éventuelles erreurs de syntaxe sans avoir à tout recommencer. Je n'ai pas pu vérifier si celui-ci permettait de gagner de la place sur disquette en optimisant les gros programmes, comme il est dit sur la jaquette du Messie. Je sais cependant que l'on en perd avec des programmes de petite taille. Ainsi, un des programmes de test, d'une longueur de 134 octets en Basic, fait près de 4 000 octets après compilation. Gasp. Pour un logiciel censé accélérer l'exécution de vos programmes de quatre à cinquante fois, les résultats sont plutôt décevants. De plus, de sévères restrictions sont imposées sur les fonctions utilisables. Cependant, un gain de temps de cinquante pour cent n'est déjà pas si mal, si votre programme nécessite deux heures ou plus de calcul. Le Messie ne m'a pas vraiment convaincu, c'est sûr ; maintenant, à vous de faire votre choix...

LE MESSIE de ERE INTERNATIONAL
Prix : 390 F



AFTER	KEY DEF	TRON/TROFF
AUTO	LINE INPUT	ZONE
CAT	LIST	CALL
CHAIN/CHAIN MERGE	MASK	CLEAR INPUT
CLEAR	MAX	DI
CONT	MERGE	EI
COPYCHR$	MID	ENV
DEC$	MIN	ERR
DEF FN	ON BREAK	ERROR
DEFSTR	ON SQ GOSUB	FRAME
DELETE	RENUM	IMP
DERR	RESUME/RESUME NEXT	OUT
EDIT	ROUND	SQ
ENT	RUN	WAIT
ERASE	SPC	WIDTH
ERL	SPEED WRITE	
EVERY	STRING$	
FN	TAB	

Encadré N°2	Programme Basic	Programme Comp.
TEST 1 (Fractales)	52 minutes	26 minutes
TEST 2	55.77 sec.	35.57 sec.
TEST 3	01.999433	01.999433
TEST 4 (FILL)	16.64 sec.	Plantage (!)
TEST 5 (Tableaux)	10.77 sec.	06.38 sec.
TEST 6	06.64 sec.	05.75 sec.

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE



C'est pas la fin du monde, pas même un léger séisme, non. On sent comme un léger pincement au cœur, une espèce de contraction poitrinaire qui vous fait songer qu'on est bien peu de chose sur cette immense Terre (ce que c'est que de nous, tout de même...), un grain de silice dans l'immensité intergalaxique, rien qu'une pierre qui roule, venant de nulle part et allant vers rien... et que, dans moins de cinq minutes, on va enfin retrouver les tendres et subtiles inflexions des gueulantes rauques de son Ineffable Douceur, not' Chef bien-aimé à tous... En un mot : c'est la rentrée !

Alors, les limaces !, on a bien profité des vacances, on s'est fait rôtir recto verso sur toutes les sutures ? Ca vous suffisait pas la lave en fusion de BEGON IV la Brûlante ? Bon, on fait le tri : les grands brûlés à droite, les pauvres et les cachets d'aspirine à gauche. Les grands blessés, les cassés, les fracturés, les couturés, les accidentés du week-end, direction poubelle ! C'est la rentrée mes agneaux, LA RENTREE ! Plus question de rigoler ; s'il y en a un qui ose esquisser l'ébauche de l'amorce de l'ombre d'un demi-sourire, je lui fais avaler trois pébroques, ouverts bien sûr !

D'abord, un petit merci au soldat Mestré Lionel, que j'avais envoyé patrouiller sur les planètes d'Inertie et qui nous rapporte les codes des cinq dernières planètes ainsi que le nom des espions à éliminer. (Entre nous, mes doux agneaux, je m'étonne qu'un jeu aussi superbe et difficile n'ait point abîmé le vernis de vos ongles manucurés. C'est aussi prenant que Thrust et certainement beaucoup plus joli !)

PLANETE ESPIONS

N°6 G8I 365	PROMI - SROMI - DROMI - GROMI - ZALLO - PC007 - GAZOU
N°7 RS2 32C	LAITU - COROL - JERIT - SHIFT - BANAN - OUHOU
N°8 UBI 57H	MICRO - JOMHS - ARCAO - LOVER - ECTOR
N°9 097 P94	CRAY1 - K2000- STAKI - KOJAK - BODIX
N°10 T78 S26	Sur cette planète, il n'y a qu'un seul personnage qu'il faut impitoyablement détruire, ce qui se révèle très difficile. Soyez sec !

Un autre merci pour un soldat inconnu, pas celui de l'arc de triomphe de l'Etoile, mais celui qu'a pas mis son nom sur sa bafouille. Dis donc, tu crois que j'en fais collec, des enveloppes ? Ou bien que j'alerte les services de la Police Intergalactique de sir Hubert pour relever tes empreintes ? Encore, si t'avais laissé un ou deux doigts, voire un bras ou une tête, on aurait pu... Bref, tu nous envoies tes trouvailles sur Exit, le fabuleux Exit, que personne à ma connaissance n'a encore craqué jusqu'au bout ! Les voici :

— on peut remplir la gourde en la trempant dans le bassin ;

— la manivelle sert à faire fonctionner un broyeur se trouvant dans le château. D'ailleurs, si tu poses le crâne dessus, tu obtiendras de la poudre d'os ;

— le Klaxon sert à faire fuir la chauve-souris qui de temps en temps vous empêche d'aller où vous voulez ;

— actionnez le soufflet après avoir posé le tuyau rond au-dessus et vous obtiendrez une clé en or ;
— pour faire fonctionner le vaisseau, il faut assembler plusieurs pièces : les disquettes dans la fente et une pièce au contour bleu sur la droite du tableau de bord. Si le vaisseau ne fonctionne pas, mettez l'autre pièce bleue, car vous en trouvez deux dans l'aventure ;
— près de la statue représentant une femme, vous trouverez un bâton qui peut se transformer en torche dans la pièce où il y a des éclairs ;
— la torche vous permettra d'y voir un peu mieux dans la grotte. Dans celle-ci vous devez déposer les deux cylindres d'acier de chaque côté de la coupe ;
— dans le mur de la petite guérite du jardin, vous pouvez enlever une pierre, et un petit chat apparaîtra.
Toute information complémentaire sera accueillie avec reconnaissance par Mister X, qui vous envoie des indices pour le premier labyrinthe. T'as raison d'insister, fils, Exit, c'est vraiment hyper.
Premier labyrinthe d'Exit : l'entrée vous est accessible quand vous arrivez à faire fonctionner le vaisseau. Il faut réussir les deux jeux d'adresse, puis aller voir le sage et repartir pour trouver les deux autres labyrinthes.

Marc Sauvageot, de la gendarmerie de Nogent-le-Roi (28210), nous envoie une soluce avec le commentaire suivant : " [...] Vous demandez des solutions de jeux pas courantes ; voici celle des Maîtres de l'univers. La nullité du jeu n'est pas courante non plus..." J'apprécie la franchise et le discernement désabusé de celui qui a dû passer quelques siècles pour craquer un jeu qui ne lui plaisait pas et qui souhaite en faire profiter ses frères d'armes. Voici les conseils de Marc : "Le but du jeu est de trouver sept accords. On en trouve quatre au cours de l'exploration, et les trois autres sont obtenus après avoir gagné des castagnes. En prem, on va à la ferraille et, après deux combats, on en gagne un. Ensuite, chez Charlie, après une autre baston, on gagne le deuxième. En der, on va à l'echelle et, si on gagne l'empoignade, on obtient le dernier accord. Pour rencontrer Squelettor, il faudra accepter de se rendre. Vous aurez préalablement ramassé les sept accords avant cette confrontation.

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Pendant qu'on est avec les forces de l'ordre, profitons-en pour remercier le seigneur Marco Capogrosso, qui nous avait déjà envoyé la résolution complète du Nécromancien et qui nous livre ici des indices essentiels pour se ramasser les vingt bâtons des Ripoux. (Lui, le Marco, il a tout tapé propre à la machine à écrire, fautes comprises, mais c'est lisible au moins, pas comme ce que vous envoyez, bandes de crados dégueus ! C'est pire que de déchiffrer du blatte ancien d' Abscons IX dans la galaxie Obscur 0 !
Il y a vingt et une personnes à arrêter ; toutes ont leur nom dans le fichier. Les "errants", pour ceux qui redoublent leur troisième CP, ne sont pas toujours au même endroit.



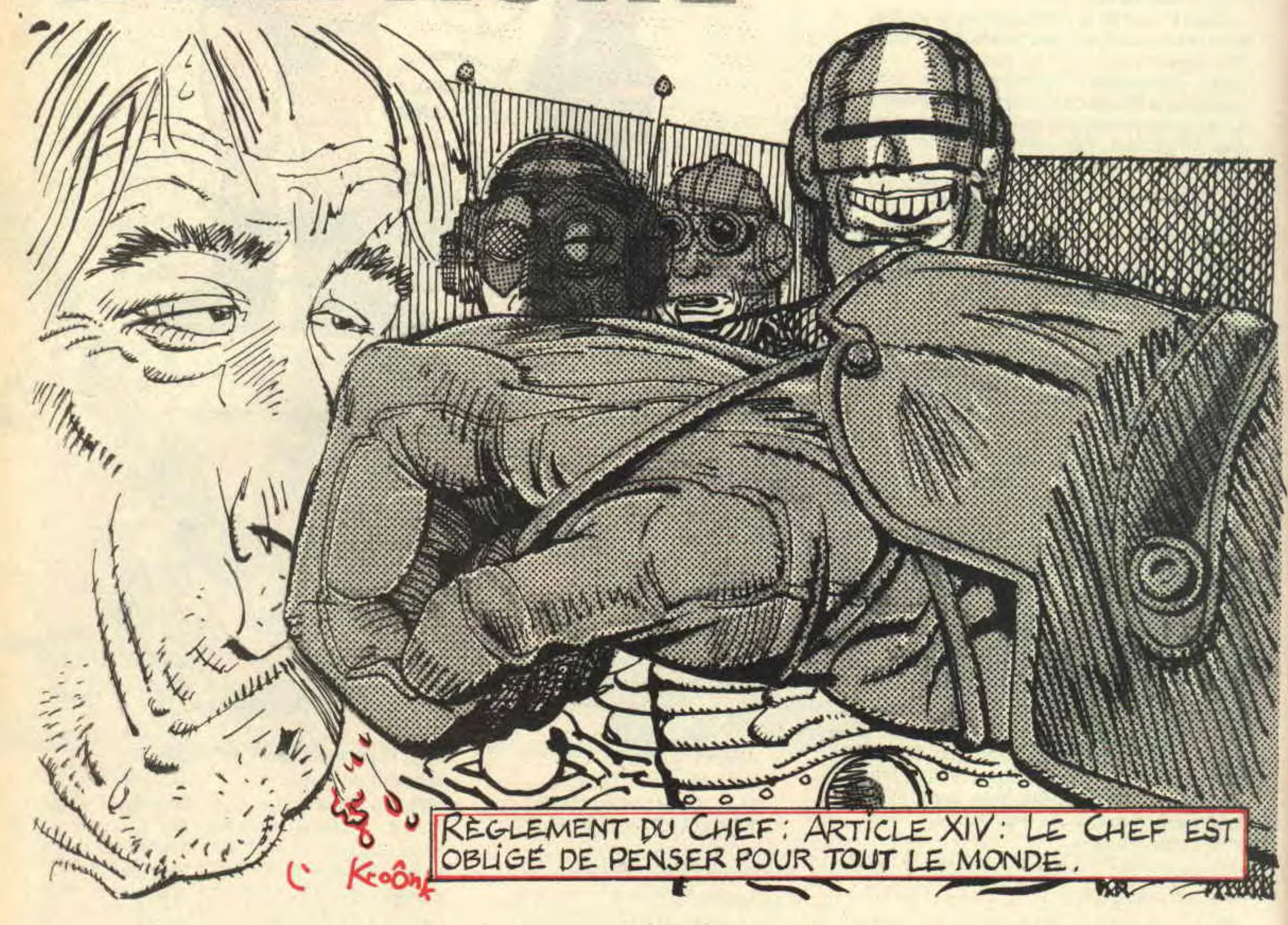
Article XI : LE CHEF N'ENTRETIENT PAS DE RELATIONS AVEC SA SECRÉTAIRE, IL LUI MONTRE TOUTES LES FACETTES DE SON MÉTIER.

Nom	Profession	Lieu
ANDY LA SERINGUE	skin head	errant
ROBERTO MERLUSCONI	P-DG de Canal 2	?
RENE LA CAME	*sans profession*	errant
MARCEL LEBRAC	patron de sex-shop	115. 141
ERNEST LARDY	dit prince-monseigneur	294. 117
MICHEL INCHOU	bougnat	270. 106
ARMANDE DE GYON	directrice agence	119. 032
JEROME DUPONT	catcheur (Katenga)	errant
OMAR KAMOUNIAN	gérant de SARL (COBREX)	?
ROGER DRUET	PMU	049. 114
AVERY KARTHOUN	dans l'import-export	200. 113
GILLES CHAUMIER	*acheteur de bijoux*	143. 159
MALADOU M'BOGWE	sans profession	262. 110
THOMAS CROISIER	joueur de billard	193. 126
JULIEN MATHOS	brocanteur	134. 077
GINETTE MAZOYER	hôtesse (Gina)	099. 128
EDRO CUNAO	travesti brésilien	errant
LEA MARCHAND	dite Vicky Tobbogan	errant
ALBERT ARDENT	vendeur de voitures	085. 102
AOUL DE LIMESY	conseiller financier	errant
XUEN NOC MAN	*P-DG de Sojimport*	?

(COURAGE, FUYONS !!!)

H

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE



Et puis voici quelques indices à utiliser avec discernement sans se faire piquer par les Boeufs-carottes.

— Youssef LARBI, qui vend des tapis, jamais à la même place, adore donner des renseignements. Dites-lui: "Je t'ai déjà dit de ne pas traîner ici", puis "Qu'est-ce que tu sais ?", et il vous renseignera sur la date d'un hold-up ou le gagnant d'une course. Essayez plusieurs fois.

— Vous pouvez espérez 4000 F chez Alain JEANLAIN, au 234.144, après le dialogue suivant : "Ils sont pas frais tes poissons", "Je vais me fâcher", "Tu veux que je te colle l'Hygiène ?".

(COURAGE, FUYONS !!!)

— 4000 F aussi chez Pierre GAILT, au 229.112, après les gentillesses suivantes : "Tu fais les poubelles ?", "Bonjour !", "C'est l'quarrisseur qui te livre ? tu veux que je te colle l'Hygiène ?"

— Par contre, c'est un bâton direct avec Avery KARTHOUN, au 200.113, après les formules de politesse habituelles : "Made in Korea ?", "Fabriqué à Paris ?", "Dans la cave ?"

— Pour jouer aux courses, il faut aller au PMU, au 049.114. Les courses commencent à 14 h et se déroulent toutes les demi-heures.

— Pour le bonneteau, allez voir Mamadou, au 262.110, misez une fois 1000 F et arrêtez de jouer dès que vous avez gagné. (Brocard m'a assuré que le jeu, comme dans la réalité, était entièrement truqué !)

Raphaël Cherrier, de Paris, tout en essuyant la poussière de mes bottes, m'a remis en mémoire un vieux réglement que j'avais fait accrocher au-dessus de l'entrée de toutes les cavernes. Mettez-le devant votre chambre et apprenez-le par cœur.

REGLEMENT DU CHEF

ARTICLE I : le Chef a raison.
ARTICLE II : le Chef a TOUJOURS raison.
ARTICLE III : si, par pur hasard, quelqu'un d'autre a raison, c'est l'article I qui s'applique.
ARTICLE IV : le Chef n'est jamais en retard, il est retenu.
ARTICLE V : de même, le Chef ne quitte jamais son poste, il est appelé.
ARTICLE VI : le Chef ne lit jamais le journal pendant son service, il l'étudie.
ARTICLE VII : le Chef ne mange pas, il se nourrit.
ARTICLE VIII : le chef ne boit pas, il goûte.
ARTICLE IX : le Chef ne dort pas, il reprend des forces.

ARTICLE X : le Chef reste le Chef, même en slip de bain.
ARTICLE XI : le Chef n'entretient pas de relations avec sa secrétaire, il lui montre toutes les facettes de son métier.
ARTICLE XII : on entre dans le bureau du Chef avec de mauvaises idées personnelles, on en ressort avec les idées du Chef.
ARTICLE XIII : si les idées personnelles d'un subalterne s'avéraient bonnes, elles ne seraient plus les siennes mais celles du Chef.
ARTICLE XIV : le Chef est obligé de penser pour tout le monde.
ARTICLE XV : on ne critique pas le Chef, ou alors on prend une bonne assurance vie d'abord.
ARTICLE XVI : on ne prie pas le Chef, on l'implore.

Voilà un petit gars comme je les aime, tendre, affectueux, reconnaissant... Tiens, tu te mets au premier rang, et tu croises les bras. ET ALORS ? Qu'est-ce qu'on dit ? Merci. Merci ?! C'est tout ? Faut aussi que je t'apprenne comment on dit merci au Chef ? Ouvre grandes toutes tes petites oreilles avant que je te les sabre d'un tranchant de Wilkinson. On dit : "MERCI, CHEF CHERI ET GENEREUX QUE J'AIME ET QUE JE RESPECTE, A QUI JE DOIS L'OBEISSANCE, LA VIE ET LE CONFORT MATERIEL !"

Attention, bande de salopards, z'avez intérêt à filer doux ; z'avez peut-être pas remarqué, mais on est rentré depuis bientôt trente-quatre secondes et votre première balade d'entraînement de cent bornes commence dans exactement quinze secondes. Allez, en tenue ! Non mais, qu'est-ce qui m'a donné des feignasses pareilles ! Et qu'est-ce qu'on dit ? Merci qui ?... "Merci, chef chéri et..." Ah, bon ! J'aime mieux ça...

Le CHEF (en pleine forme)

SENTINEL : le feuilleton n'est pas près de s'arrêter.

Banzaï, alias Alexandre Becquet, nous a envoyé une dizaine de codes, entre 10 et 100 mais complètement bourrés de trous ! Voici ceux que j'ai récupérés entre 10 et 20 :

11	34 128 668
12	
13	82 497 760
14	89 619 176
15	78 844 564
16	69 076 196
17	18 167 694
18	
19	74 546 878
20	78 042 177

On attend vos novae pour éclairer ces trous noirs.



LE PANTH OF FRIME

Sérieusement. c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or, au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez-y votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé, à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le CHEF

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

7

Bionic Commando fait partie de l'accord entre Capcom et Go ! pour l'adaptation de jeux d'arcade du premier par le second sur nos chers petits CPC. Bien. Regardez Street Fighter en Soft à la une, vous verrez que l'on peut adapter correctement un jeu d'arcade, aussi balèze soit-il, sur un micro-ordinateur.



Le scénario de Bionic Commando est assez original et l'action plutôt plaisante. Le maniement du personnage au bras bionique est loin d'être désagréable et, malgré des bruitages quasi inexistants, on se laisserait facilement captiver par ce jeu. Mais la représentation graphique est lamentable. Cela ressemble fort à du graphisme pour Spectrum et les Amstradistes ont horreur de cela. La fenêtre principale affiche des graphismes monochromes du plus mauvais effet, mais c'est encore lisible. Si vous parvenez au second niveau de jeu, cela devient carrément de l'agression oculaire. En noir sur bleu pastel, on a du mal à suivre les évolutions de notre héros. Bon, vous me direz que sur la deuxième face de la disquette se trouve le même jeu avec plus de couleurs... Mais LA couleur supplémentaire n'arrive pas à rendre le jeu plus attractif. C'est très dommage car Bionic Commando est un très bon jeu d'arcade. Sa conversion sur Amstrad CPC est une date déjà oubliée. Alors que Street Fighter déchaîne les passions, nous avons délicatement posé Bionic Commando... au fond de la poubelle !!!

BIONIC COMMANDO de GO !
K7 : 95 F
Disk : 139 F



ATOMIK

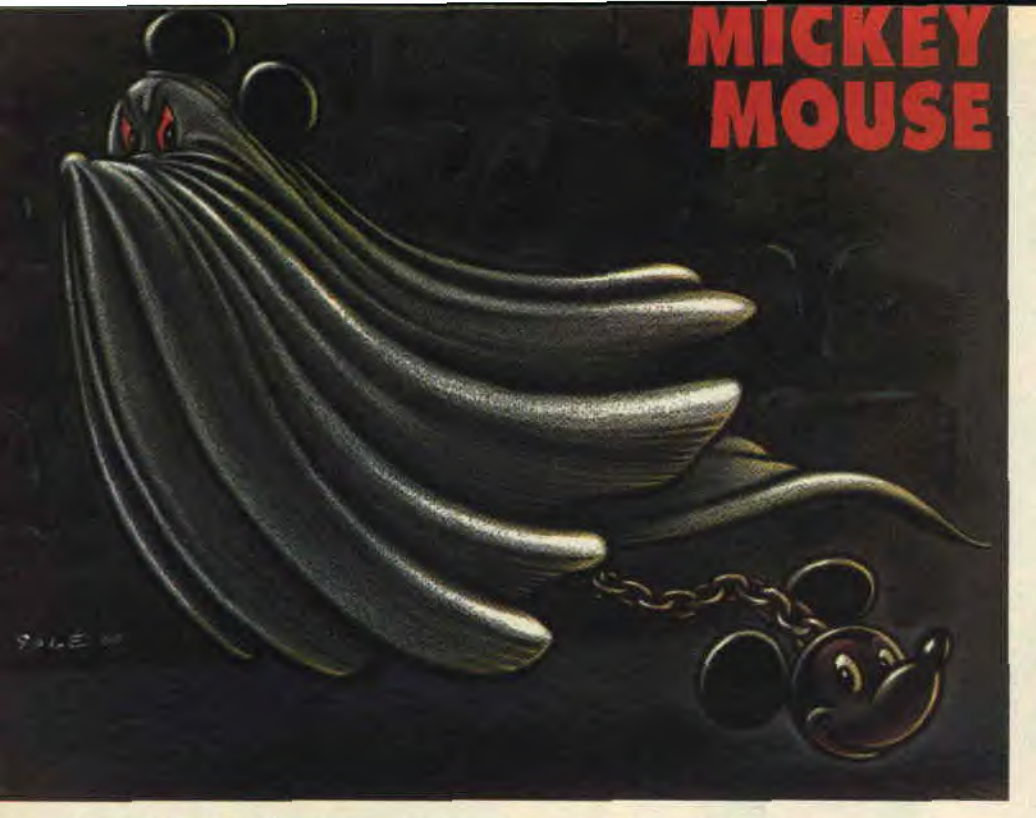
" Ah ! en voilà un jeu de lecteur qu'il est pas mal ", glapit notre barbare de service en voyant l'écran de mon CPC. " Mais non, banane ! C'est le dernier jeu de Fil. " Ne croyez pas qu'il ait dit ça pour le jeu, il a simplement vu qu' ATOMIK possédait un éditeur d'écran.

Franchement, on se demande où ils arrivent à trouver des jeux pareils. Imaginez-vous un casse-briques en couleurs certes fluo, mais avec une animation lamentable, tout plein de caractères redéfinis. C'est une véritable horreur. Si votre petit frère veut jouer à ce genre de jeu, proposez-lui Arkanoïd plutôt que ce jeu qui risquerait de le dégoûter de la micro à vie. Cela dit, ils auraient pu, en s'appliquant, faire un jeu potable. Il aurait simplement fallu y mettre les formes, car il y a de bonnes idées. Par exemple, la possibilité de jouer à deux sur le même écran, l'éditeur permettant de faire ses propres tableaux ; mais quand on sait le prix que coûte ce soft, au revoir ! Je préfère me remettre immédiatement à la programmation et me faire mes jeux moi-même. Enfin, si c'est pour voir des Atomiks comme ça, je préfère être désintégré.

ATOMIK de FIL
Prix : 119 F à 195 F
(C'est ce qu'ils disent dans leur pub.)



MICKEY MOUSE



PLUTO : Ouaf !! Mon maître est en dangereuse situation dans un château, à la recherche d'une baguette magique...
DINGO : Hummm ? Ah oui ? Un jeu...? Où ça ? Ouaaarf, qu'est-ce que j'ai sommeil moi...
DONALD : Hein ? C'est déjà l'heure de passer à table ? Ah non ? Pfff ! On mange même pas dans ce soft !
DAISY : Oh ! comme les couleurs sont belles dans ce jeu !!
PICSOU : Mouais, ça doit coûter cher des graphismes comme ceux-là.
RIRI : Mais non Onc' Picsou, ce sont les...
FIFI : ... programmeurs de Gremlin qui ont bien exploité...
LOULOU : ... le mode 16 couleurs de l'Amstrad CPC.
GONTRAN : Hey cousin, j'ai gagné une croisière de trente jours aux Seychelles pour deux personnes, grâce à un concours dans *Mickey 100%* ; j'invite Daisy, OK ?
DONALD : Grrr, il m'énerve avec sa chance celui-là !!
PAT HIBULAIRE : Et si on l'volait ce soft, hein ? J'demande une rançon au maire de Mickeyville et j'file au Mexique, nyark, nyark !!
DINGO : Mais que fait-on ici ?
GEO TROUVETOU : Je crois qu'en appuyant sur la barre d'espace nous devrions pouvoir choisir soit le marteau utile contre les ogres, soit un pistolet à eau magique utile contre les fantômes.
RIRI : Il est intéressant de remarquer que chaque ogre frappé avec le marteau...
FIFI : ... se divise en deux petits ogres, qu'il faudra frapper à leur tour et...
LOULOU : ... ogres et fantômes, une fois supprimés, laissent un objet à récupérer.
MISS TICK : Hummm... De plus il s'agit d'objets utiles : de l'eau pour recharger le pistolet, des clés pour franchir les portes, des bombes pour éliminer tous ses adversaires d'un coup, une tête d'oiseau pour défier temporairement la pesanteur, de la glu pour figer les ennemis sur place.
PAT HIBULAIRE : Ouais bon allez, j'vais vous résumer ça, moi. Le soft est très bien réalisé...
GEO TROUVETOU : ... avec notamment de très bons scrollings...
DAISY : Les graphismes sont vraiment une réussite...
DONALD : Malheureusement, le jeu manque cruellement d'intérêt et l'action devient vite répétitive.
DINGO : Ouaif, on s'embête un peu... Quand est-ce qu'on s'couche ?
PAT HIBULAIRE : Ouais, faut vraiment aimer Mickey quoi, grrrr...
MICKEY : Moi je suis content, pour mes 50 ans, la société Gremlin a bien respecté le style de mon père, monsieur Disney. M'enfin, ce n'est pas là l'événement majeur de l'année ludique...

Robby & Michou.

MICKEY MOUSE de GREMLIN
K7 : 95 F
Disk : 145 F







Graphisme:	4/4
Son:	2/4
Animation:	4/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	1/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	3/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	14/20

70%





BADCAT

Pendant les jeux Olympiques de Seoul, les chats de gouttière, mis à l'écart des manifestations sportives, organisent leurs propres compétitions aux quatre coins de la ville. Mais où vont-ils chercher de tels scénarios ?

I'M BAD, I'M BAD, OUH !

Malgré ma forte allergie aux poils de chat, j'ai toujours eu un certain faible pour les héros félins aux tendances "bad" : Sylvestre, Félix ou Gros Minet. BAD CAT, selon la jaquette, avait tout pour me plaire : le héros au poil gris, bandeau rouge et bracelet de force, montrait sauvagement les dents en triturant ses lunettes noires de punk des gouttières. Voilà un jeu qui allait cogner et rendre fous les maniaques d'action ! Hélas, j'allais tomber de haut en glissant la dis*quette dans mon CPC. Faut pas rêver, mon* pote !

WHO'S BAD ? OU EST LE MECHANT CHAT ?

Passons, par pudeur, sur la page écran, pour nous rendre directement au premier terrain d'action de notre mauvais garçon, le parc de la ville. Bad Cat a de nombreux obstacles à surmonter avant de pouvoir enfourcher la *moto qui lui permettra de se rendre aux* épreuves suivantes : sauter des murs, des rivières, garder son équilibre sur des ballons, pour finir sur une balançoire dans le but d'attraper les clés de contact de la moto. Quelques Trempoline sont dissimulés sur le circuit et les sauts périlleux sont bien rendus. Ce qui frappe, d'entrée, c'est la maniabilité du jeu (n'hésitez pas, d'ailleurs, à actionner votre joystick avec vigueur lors de certains déplacements). Enfin bref, voilà une entrée en matière agréable, bien qu'un peu gentillette. Que nous réserve la suite ?

BAD CAT AU PAYS DU SOMMEIL

Pour passer d'une épreuve à l'autre, vous devez traverser la ville à moto, jouant une sorte de Pacman sans grand intérêt. Je ne m'attarderai pas non plus sur la deuxième épreuve, celle de l'arène, pendant laquelle il *faut sauter et attraper des cercles, carrés ou* triangles de couleur en évitant de tomber dans l'eau (bonjour la maternelle). Long et ennuyeux. Nous aurait-on trompés sur la *marchandise ? Qui est ce gentil chat que* l'on nous fait passer pour un vilain punk ? Appelez Michael Jackson à la rescousse !

SUS AUX POISSONS-RATS VOLANTS

Dans les égouts, le troisième niveau (n'oubliez pas de retourner la disquette), il semblerait que notre héros retrouve un peu de nervosité. Il faut dire qu'il peut *maintenant cogner, coups de poing, coups* de pied, se trouvant confronté à divers adversaires : crocodiles cachés dans les canaux, rats volants ressemblant à des poissons en papier, ou un vilain bouledogue, ennemi juré du chat, que l'on retrouve dans le dernier terrain d'action du jeu, le bar. L'affrontement final des deux adversaires se passe en effet dans un troquet, chacun essayant d'atteindre les pieds de son ennemi en lui lançant des boules. *Une fois touché, il faut s'accouder au zinc et* s'envoyer un demi. Le perdant sera celui qui, complètement bourré, aura bu six bières au comptoir.

SCENARIO HOLLYWOODIEN

BAD CAT, malgré un scénario tiré par les poils, vaut surtout pour son extrême facilité d'accès, et il est probable qu'il intéressera surtout les lecteurs les plus jeunes d'*Amstrad Cent Pour Cent.* En bref, un jeu aux graphismes mignons, idéal pour initier votre petit frère aux joies des jeux de CPC.
BAD CAT de GO!
K7 : 95 F
Disk : 145 F





Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	1/4
Scénario :	1/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	4/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	12/20

60 %

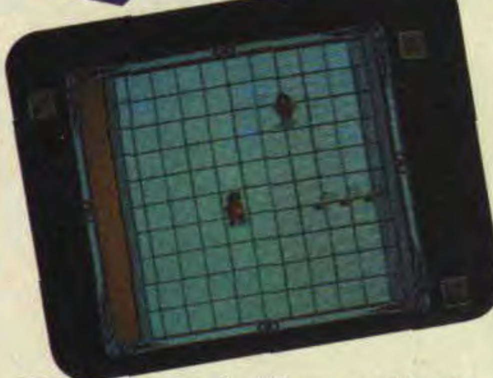




SHACKLED

Quel est le but du jeu ? Délivrer vos amis retenus prisonniers. Quel est le style du jeu ? Arcade-aventure. En Angleterre, on dit Arcadventure.

Où se passe l'action ? Dans un immense donjon.
Le jeu est-il coloré ? Moyennement, vu que c'est la moyenne résolution qui est exploitée.
Cela n'a t-il pas l'avantage de donner une certaine finesse au graphisme ? Exactement, vous avez tout compris.
A quel jeu déjà existant Shackled ressemble-t-il le plus ? A Gauntlet bien sûr !
Combien de joueurs peuvent y jouer ? Deux.
Peuvent-il se balader ensemble dans les donjons et s'entraider ? Oui, et c'est même là tout l'intérêt du jeu.
Comment ça se passe ? Bin, y a un joueur au clavier et le second au joystick.
Ca veut dire quoi Shackled ? Ca veut dire enchaîné.
Vous avez regardé ça dans le dictionnaire ? Oui, je l'avoue.
C'est lequel ? *Le Robert & Collins.*
Vous l'avez acheté combien ? Ca vous regarde ?
Vous êtes jésuite ? Non.
Quand deux personnes jouent simultanément, cela ne ralentit pas le jeu ? Non, ça reste très correct ; de plus, des amulettes permettent de doubler sa vitesse de déplacement.
Ah, parce que l'on trouve des objets dans cet immense donjon ? Oui, tout comme Gauntlet, ceux-ci vous octroient des pouvoirs supplémentaires.
Et comment passe-t-on d'un niveau à un autre ? Par une porte qu'il faudra ouvrir avec une clé.
Les clés, on les trouve dans les salles, comme les objets ? Exactement, vous m'épatez.



Mais tout ça, c'est du déjà vu, non ? Ouaip, un peu mon neveu.
En fait, y a rien d'original dans ce jeu ? Si, si.
Ah, et quelles sont donc ces originalités ? Les personnages que vous libérez viennent augmenter la force de votre héros.
Vous voulez dire que les forces des personnages s'additionnent ? Tout à fait, leurs armes, une fois mises en commun, deviennent très puissantes.
On peut choisir parmi les différentes armes des personnages celles que l'on veut utiliser ? Oui, grâce à une touche de sélection d'icônes.
Vous ne m'aviez pas parlé de ces icônes ? Les icônes affichées sur le bord de l'écran de jeu représentent les armes et les objets que vous possédez.
De combien de touches doit-on s'occuper, mis à part celles des directions ? Bin, la touche pour tirer et une autre pour sélectionner l'icône désirée.
Au fait, qui dirige les personnages libérés ? C'est toujours vous, ils suivent les déplacements de votre héros.
Et vous savez combien il y a de niveaux différents dans ce donjon ? Plus de cent !!

Ca vous embête pas trop que j'vous pose autant de questions ? Non, ça peut aller.
Vous voulez un verre de Coca ? Volontiers.
Des glaçons ? Oui, merci.
Vous habitez chez vos parents ? Vous vous égarez là...
OK. Y a des bruitages dans ce jeu ? Oui, mais c'est pas la panacée.
Une musique de présentation peut-être ? Oui, petite, mignonne sans plus.
Un jeu pas très original mais sympa et bien réalisé, ça pourrait être la conclusion, non ? Hum... Vous n'avez pas tort.
Ok, vous travaillez à *Amstrad Cent Pour Cent* vous, non ? Ouaip.
Vous m'donnez un autographe ? Ok, tenez...

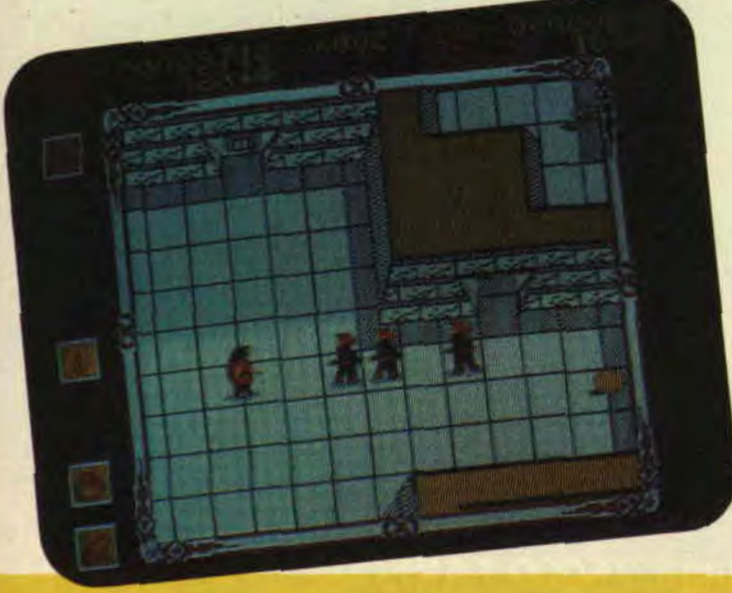
Robby déchaîné.

SHACKLED de DATA EAST
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme:	2/4
Son:	2/4
Animation:	2/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	4/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	3/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	2/4
Note:	13/20

65%







PEGASE VOLE SUR LES EAUX

Le mal de mer, vous connaissez ; le lancinant balancement des yachts dans le petit port de pêche de Saint-Trop, le teuf-teuf des moteurs Diesel des petites barques de pêcheurs, voilà notre vision habituelle de la mer et de ses plaisirs. Engagez-vous donc pour une croisière autrement plus délicate et périlleuse...







De bon matin, je me retrouvai au pied de la passerelle d'une vedette dite lance-missiles. Au premier abord, elle ne payait pas trop de mine. Bien sûr, la peinture toujours impeccable (il faut bien occuper les appelés) ne permettait pas de donner d'âge à ce fier navire. *Tout ce que l'on pouvait remarquer,* c'est qu'il passait la majeure partie de son temps en patrouille. Bon enfin, puisque l'on avait jugé bon en haut lieu de m'octroyer le commandement de ce raffiot...

UNE FOIS PASSEE LA JETEE

Dans le port pas de problème, nous avons bien failli couper en deux une ou deux barques de pêcheurs à la retraite, mais comme disait l'autre, on fait pas d'omelette sans casser des vieux. Puis tout à coup nous nous sommes retrouvés en pleine mer. Euh, ça vous surprend peut-être... Revoyons la scène au ralenti. Je pousse le joystick à fond pendant que mon moteur monte en régime, la vedette monte sur ses hydrofoils, et mon doigt appuie négligemment sur la touche "+", ce qui a pour effet d'accélérer le temps cent vingt-huit fois. Vouf ! ça décoiffe. Le temps de remettre ma casquette et de revenir à un écoulement de temps normal, je vais pouvoir passer à ma première mission. Je vous passe les traditionnelles missions *d'entraînement, à un contre un ou à un* contre dix mille, ce n'est ni plus ni moins que du Tchactchac-Poumpoum.

UN CONVOI POUR...

*Et, au fait, pour où part-il ce convoi de ravi*taillement ? Ah oui, suis-je bête, pour l'Amérique du Sud. Mais un méchant dictateur a transformé la mer des Caraïbes en zone de guerre ; il faut traverser la carte du nord au sud en protégeant le convoi. Pour cela, vous avez l'aide de deux hélicoptères. Il faut les envoyer en reconnaissance pour prévoir l'arrivée des ennemis. Enfin, le genre de petite mission assez sympa, d'autant plus que vous disposez de quelques missiles et d'un canon de 76 mm ainsi que de roquettes antimissiles. Mais ne pensez pas que vous pourrez vous en sortir aussi facilement ; il vous faudra pas mal de missions et donc de désillusions avant de parvenir au grade d'amiral. Surtout que certaines missions sont assez difficiles, comme celle d'empêcher l'attaque de terroristes sur Israël, ou de poursuivre d'autres terroristes en mer Méditerranée.

BARRE PLEIN SUD

L'accélération de ces petits engins est vraiment foudroyante, mais ce n'est rien en comparaison de leur puissance de feu. Lorsqu'un bateau est relativement proche, j'évite de gâcher mes missiles et préfère le bon vieux combat naval (F9 coulé). Mais moderne de nature, je ne me prive pas des dernières inventions. Les jumelles de passerelle me permettent de sélectionner la cible repérée par le radar. Du mode Manœuvre, avec lequel je dirige mon vaisseau, je passe en mode Combat. Une petite croix apparaît alors sur les jumelles ; il ne me reste plus qu'à bien apprécier la distance et le déplacement de mon adversaire et, en deux coups de canon, je l'envoie par le fond. En somme, si le côté simulation n'est pas de premier choix, le jeu est suffisamment amusant pour vous tenir en haleine jusqu'au grade d'amiral.

PHM PEGASUS de ELECTRONIC ART

Graphisme:	2/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	2/4
Richesse:	3/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	3/4
Longévité:	2/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	13/20

65 %



OVERLANDER

Le pied à fond sur *l'accélérateur, ma Corvette à* 160 mph, la route défile à tout à l'heure. Mais qui sont ces malotrus qui essayent de pousser ma voiture sur les carcasses qui jonchent la route et ces motards qui ne semblent n'avoir qu'un but, me faire sauter avec eux ?



De nouveau sur la route ! Me voilà parti pour une nouvelle mission, encore un transport dangereux ; que voulez-vous, c'est le salaire de la peur. C'est toujours pareil, je dois soit transporter des documents secrets pour la fédération, soit faire de la contrebande pour le syndicat du crime. J'ai appris que les origines de mon métier remontent à la nuit des temps. On appelait ça, à l'époque, transporteur de fonds. Mais depuis la Grande Catastrophe, nous sommes devenus des overlanders. Nous parcourons le monde en convoyant diverses marchandises, extrêmement convoitées par les différentes bandes de brigands qui fréquentent ces routes.

CHARGEMENT BIEN ORDONNE ...

Les étendues désertiques que nous sommes amenés à traverser regorgent de ces bandits. Les carcasses des voitures appartenant à mes prédécesseurs en sont un exemple. Avant de me lancer dans une telle aventure, il faut d'abord que je choisisse ma cargaison ainsi que l'équipement de ma voiture. Bon, d'accord, travailler pour la fédération rapporte moins, mais on peut avoir la conscience tranquille ; et puis je ne suis pas assez fatigué de la vie pour me risquer avec une voiture pleine de marchandises prohibées, voire dangereuses. Mon budget est limité à 4500 $. Je prends donc pour 1600 $ de fuel, puis je fais le plein de mon lance-flammes, j'installe un turbo et un pare-balles. Je pousse le joystick, ma voiture démarre et en quelques secondes je suis à fond.

LA TRAVERSEE DU DESERT

Je rencontre la première bande, les Crawlers ; ce sont des voyous qui avec leur belle voiture essayent de vous pousser contre les carcasses de voiture. Mais je ne *l'entends pas de cette oreille. S'ils veulent* jouer à ce petit jeu, on va être deux. Je pousse ma voiture contre le bord de la route et une splendide explosion salue mon *succès. La bande suivante me pose plus de* problèmes. Il s'agit de kamikazes à moto ; le moindre attouchement douteux, et nous partons en fumée, aussi bien lui que moi. Enfin je réussis, en alternant freinages et accélérations, à franchir leur territoire. Mais soudain, des balles fusent tout autour de moi. Cachés sur le côté de la route, invisibles à cause du graphisme lamentable, des hors-la-loi me tirent dessus avec, d'après la notice, des fusils à canon scié. Je ralentis de façon à ne pas en rater un seul. Ouf, il n'en reste aucun, mais tout à coup un énorme pick-up me barre le passage. De sa cabine, un homme me tire dessus ; il est temps que je me serve de mon lance-flammes. Le pick-up explose. Mais la route est encore longue d'ici à la ville, et je ne sais pas si je pourrai arriver entier jusque-là. D'autant plus que la qualité du jeu est telle que je préfère attendre la sortie de Road Blaster, qui a l'air, d'après les images que j'en ai vu, beaucoup plus amusant à jouer et en tout cas nettement plus joli à regarder.

Lipfy

OVERLANDER de ELITE
Prix : n.c.

Graphisme:	1/4
Son:	3/4
Animation:	1/4
Difficulté:	2/4
Richesse:	2/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	2/4
Notice:	3/4
Longévité:	1/4
Rhaa/Lovely:	1/4
Note:	9/20

45%



MAXI BOURSE, LE FRIC C'EST CHIC

38 millions de dollars en actions, 19 millions en liquidités sur mon compte bancaire ; le sourire aux lèvres et les poches pleines, je fête le résultat final de la partie en m'allumant un énorme cigare à la manière des grands requins de la haute finance. Mes adversaires font piètre figure et leur compte en banque est aussi infime que le tour de taille de Miss X ; si pour elle c'est un compliment, pour eux cela ressemble fort à une insulte...



C'est pas que j'avais le profil parfait du genre des mecs qui posent sur les billets de banque. Mon compte bancaire flirtait régulièrement avec la zone rouge en dessous de zéro, et les fluctuations de la bourse me paraissaient aussi mystérieuses que les prédictions de Nostradamus... C'est justement pour ça, parce que l'argent ne m'intéresse pas, que je voulais battre tous ces fortiches de la spéculation, pour leur prouver que l'on pouvait être aussi fort qu'eux juste par amour du jeu...

MAXI BOURSE - MAXI JEU

Au début de la partie, j'ai choisi mon personnage au hasard, parmi les six portraits représentés à l'écran. Je suis tombé sur la seule femme du lot, une charmante brunette à l'air naïf, que je décidais d'appeler Miss X. Puis j'ai sélectionné deux adversaires à l'air particulièrement retors qui seraient gérés par le CPC, enfin j'ai acheté des actions au petit bonheur la chance, sans me préoccuper de leur valeur de base. Je voulais partir avec tous les handicaps, pour que ma victoire soit plus éclatante. La phase de sélection des joueurs étant terminée, le jeu pouvait commencer...
Le premier tableau permet de choisir entre quatre options symbolisées par une icône. La première, représentée par un dé, permet d'acheter des actions, d'obtenir des renseignements sur les dividendes qui vous sont versés pour les actions que vous possédez déjà, ou bien régit de façon aléatoire les dépenses ou les gains qui modifient votre compte bancaire. En sélectionnant la deuxième icône, vous pourrez vendre les titres que vous avez précédemment achetés. La troisième donne accès à un service Minitel qui détaille les actions que vous possédez et l'argent dont vous disposez. Enfin, la quatrième option permet de sauver la partie.

COMMENT DEVENIR MILLIONNAIRE

La tactique est simple. Il faut vendre cher ce que l'on a acheté à bas prix. Prenons un exemple. Au cours de ma partie victorieuse, j'ai acheté la majorité des actions d'une société appelée A.E.G. Au bout de quelques tours, un autre joueur a décidé lui aussi d'acheter les mêmes actions. Malheureusement pour lui, il n'en restait que très peu à vendre. La demande devenait donc plus forte que l'offre, et les actions furent mises aux enchères. Les actions A.E.G., qui ne coûtaient que 100 F lorsque je les avais achetées, passèrent à 1250 F. Dès le tour suivant, je revendais tout ce que je possédais, faisant baisser les cours, ruinant mon adversaire et empochant un maximun de liquidités que je réinvestissais dans une autre valeur, pour laquelle je procédais de la même façon jusqu'à la victoire finale...
C'est simple comme bonjour et passionnant, la haute finance avec MAXI BOURSE : d'ailleurs, même les Chinois sont d'accord avec moi puisque des négociations sont en cours pour adapter le jeu dans ce pays afin d'initier les étudiants en économie aux joies du pragmatisme capitaliste à l'occidentale...

Ereip Slave

MAXI BOURSE de COBRA SOFT
Prix : n.c.





Graphisme:	2/4
Son:	2/4
Animation :	-
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	2/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	3/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
	14/20

Note: **70%**



MINDFIGHTER

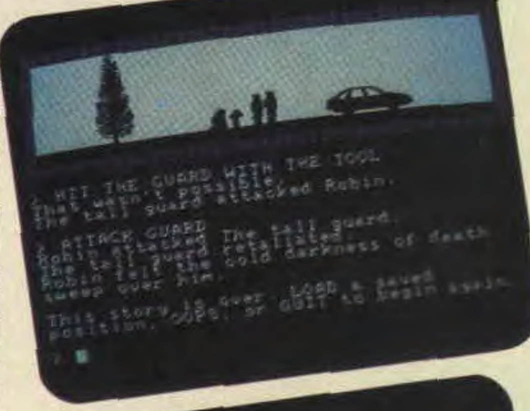
Suivez ces yeux translucides, ce regard émeraude et inquiétant. Ils vous feront voir ce que vous n'avez jamais vu. Le futur le plus proche, l'horreur la plus poignante. Une Terre qui n'a plus rien d'humain. C'est l'échappée vers l'enfer qui nous attend dans l'après-nucléaire. Mais il n'est pas trop tard. Si vous parvenez à guider le héros dans cette aventure fantastique, tout peut encore changer.

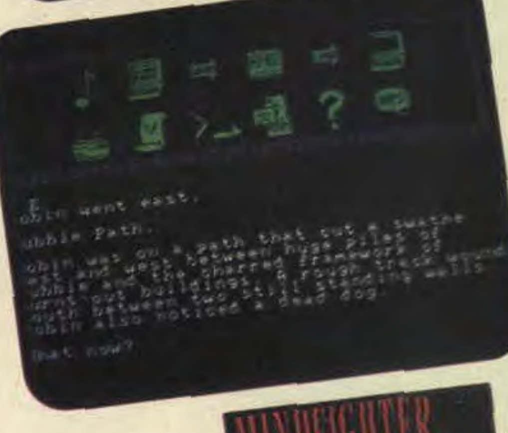
Ces yeux sont les yeux de Robin. Il n'a que onze ans mais il peut tout faire. Sa force physique est sans limite. Orphelin à huit ans, il est recueilli par le professeur Fergere, maître de la parapsychologie, et il rejoint alors l'équipe des surdoués qui alimentent les expériences du professeur : Mayhew, Harry et Allison. Ainsi débute la nouvelle d'Anna Popkess, écrite de même que le jeu dans un anglais littéraire et difficile, inaccessible aux bredouilleurs. Les autres se délecteront de ce texte original construit dans la plus pure tradition du cinéma fantastique, proche de l'*Exorciste*, de *la Malédiction*, ou encore du *Village des damnés*. Ces enfants, anges ou démons, sont capables du pire comme du meilleur. Leur dernière invention est la métamorphose : ils se transforment, par le seul pouvoir de leur esprit, en aigle, en souris ou en lion.

SOUTHAMPTON, ANNEE ZERO

Robin est allé encore plus loin, il est parti dans le futur, un an plus tard. Seulement un an, mais entre-temps la guerre nucléaire a éclaté. Les hommes se sont transformés en bêtes hagardes, luttant sauvagement pour survivre sous le contrôle d'une dictature implacable et cruelle : le Système. C'est ici que commence l'aventure. Contrairement à *la plupart des jeux d'aventure, la nouvelle* ne s'arrête pas là où commence le jeu. Toute l'histoire est racontée dans le livre, et il ne vous reste qu'à revivre l'histoire à l'écran. Robin est projeté dans le futur, mais il est aussi dans le présent, à l'hôpital, entouré de ses amis et du professeur qui voient dans ses yeux. Aidé par leurs conseils, il tentera de vaincre le Système et d'éviter le désastre qui s'est produit un an auparavant par sa faute... Un tableau d'icônes peut à tout moment se *substituer au jeu pour sauvegarder la partie*, vérifier l'état physique et mental de Robin, ou effacer toutes les images à l'écran. Le jeu en compte de toute façon très peu, en habillage des descriptions par ailleurs horriblement concrètes. Les premières scènes, alors que vous déambulez dans Southampton en ruines, sont sordides : trois êtres aux yeux hagards battent à mort un *chien dont les hurlements déchirent* le silence. Vous-même avalez un chien en décomposition pour ne pas mourir de faim. N'oubliez pas votre pouvoir de métamorphose ; transformé en rapace, vous pénétrerez dans les archives du Système jalousement gardées au cœur d'un palais inaccessible au commun des mortels. C'est votre première victoire face au Système. Attention, ici *le moindre écart est mortel*. Dans certaine partie de la ville, un gaz radioactif plane encore ; ailleurs, vous trébuchez sur une pierre pour débouler dans un amas de chair mi-morte mi-vivante et pour mourir dans la puanteur des corps en décomposition. Monstrueux, effrayant... Mais ce carnage ne sera pas : vous êtes Robin, et le destin du monde est entre vos mains.

MINDFIGHTER d'ACTIVISION
Prix : n.c.

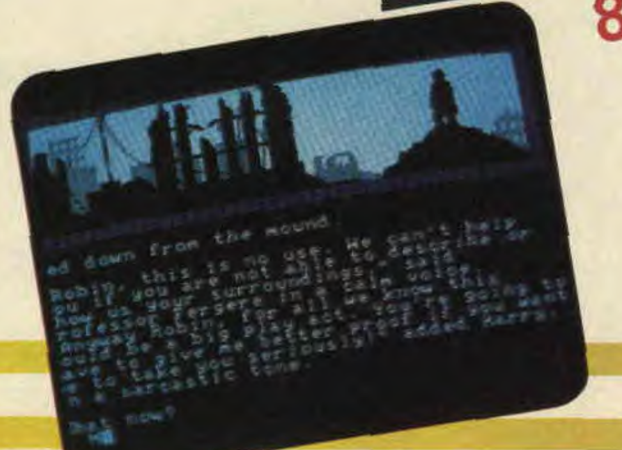






Graphisme :	3/4
Son :	—
Animation :	—
Difficulté :	3/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	18/20

80 %





Eh oui, il n'y a pas que les dragons qui rêvent, les guerriers s'y mettent aussi. Comme vous pouvez vous en douter, ce genre de rêve n'est pas de tout repos. Quand on est guerrier, c'est aussi bien de jour que de nuit. Réussirez-vous à récupérer les rêves des trois autres savants avec lesquels vous aviez créé un groupe chargé de combattre le démon des rêves ?

REVE DE GUERRIER

PROMENADE AU PAYS DES REVES

Se promener au pays des rêves n'a rien de paradisiaque. Cela ressemble plutôt à un cauchemar. Imaginez-vous dans un intérieur métallique avec des monstres qui surgissent, en essayant de prendre votre sommeil, des genres de demi-démons qui vous permettent d'emmagasiner différentes énergies. Bon, c'est pas tout ça, il va falloir se mettre au boulot. Je me retrouve au pied du sauteur de rêves, une espèce de machine qui me permettra, quand je posséderai assez d'énergie, de passer dans le rêve d'un autre personnage. Les alentours sont pour l'instant déserts. Au sol, j'aperçois deux pastilles bleues. En passant dessus, elles disparaissent et ouvrent un écran magnétique, qui me permet de continuer mon chemin.

DEMONS ET MERVEILLES

Me voilà dans un cul-de-sac. Dans le mur du fond, un coffre de sommeil attend que je lui glisse la bonne carte pour me fournir... du sommeil. C'est une guerre sans pitié, mais sans mort ; le seul risque est de se réveiller, car alors plus moyen de récupérer l'image psychique de vos compagnons. Des demi-démons apparaissent. Je me retourne prestement et tire. Les deux premiers éclatent et laissent tomber une cosse contenant de l'énergie pour le sauteur. Je passe dessus et récupère l'énergie qui s'inscrit sur l'indicateur de droite. Malheureusement et contrairement à ce qui est indiqué dans la notice, il faut tirer sur les demi-démons pour qu'ils lâchent leur cosse. Lorsqu'on se contente de leur rentrer dedans, la cosse n'est pas comptabilisée. D'autres demi-démons se dirigent vers moi. Cette fois-ci, ce



sont des globes-psy bleus, à l'intérieur desquels sont enfermés des bouts de l'image psychique de votre compagnon. Pour le libérer, il faut parvenir à reconstituer l'image complète de son visage. Les deux derniers types de demi-démons sont les globes-épingles rouges et les globes-griffes gris. Les premiers fournissent les cartes donnant accès au coffre de sommeil, alors que les seconds vous permettent d'utiliser les ascenseurs et de vous rendre au second niveau pour libérer vos amis, exception faite du troisième personnage ; lui, en effet, n'est pas psychiquement emprisonné dans un dédale de ferraille mais sur un planétoïde ayant la forme d'un serpent à deux têtes.

UN MONSTRE A L'ŒIL

Après quelques heures d'un combat acharné et quelques réveils en sursaut, j'avais enfin libéré mes trois compagnons. Mais il me fallait maintenant affronter le grand Occular, le monstre aux six yeux qui doivent être fermés l'un après l'autre. Ainsi, lorsque Occular dormira, tout le monde pourra se réveiller et rêver à un monde meilleur. Si ce soft n'engendre pas de fous rires inextinguibles, il n'en reste pas moins un bon petit jeu d'arcade, qui a l'avantage de posséder un scénario très développé par rapport à l'ensemble des autres jeux de sa catégorie.

Lipfy

DREAM WARRIOR de US GOLD
K7 : 95 F
Disk : 139 F

Graphisme:	2/4
Son:	2/4
Animation:	2/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	2/4
Scénario:	3/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	3/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
Note:	13/20

65%



LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE

HEROS DU MOIS : LES BARBARES DU ROCK
I - LES ASSASSINS

Ils ne sont pas vraiment gentils, et ne sentent pas vraiment bon. Les médias ne les aiment généralement pas, mais leur public les adore. Ils sont barbares, gores, musclés, criards et déchaînés. Voici la VERITABLE BANDE SONORE DE BARBARIAN II.
Alors bombez le torse, sortez votre épée ensorcelée, allumez la platine, chargez le merveilleux jeu de Palace Software et FONCEZ !
Le père (grand-père ?) de tous ces barbares, c'est Lemmy, maître d'œuvre du bulldozer Motorhead, toujours vivant malgré les appels du pied de Méphisto. Dans le tunnel, creusé à coups de décibels par ce poète du bruit, s'est engouffrée une vague de jeunes combattants métalliques, jouant toujours plus fort et plus vite, dans un style héroïque, et répondant aux doux noms de Trash ou Speed-Metal. Metallica, groupe adulé de Sined (le bidouilleur fou d'*Amstrad Cent Pour Cent*), s'est immédiatement détaché de cette meute hurlante, notamment grâce à ses albums coup de poing, *Kill em all* ou *Master of Puppets*. Je tiens aussi à vous conseiller deux autres groupes trash de grande qualité : Anthrax, qui a pris comme emblême l'impitoyable Judge Dredd, n'hésitant pas à mélanger le rap à ses délires métalliques (attention, ils reprennent *Antisocial* de Trust sur leur prochain album), et Megadeth, le groupe du guitariste chanteur Dave Mustaine, connu pour jouer avec brio l'hymne des Sex Pistols, *Anarchy in the UK*. Attention, l'écoute de tous ces groupes est déconseillée aux oreilles sensibles.

MANOWAR



II - LES SAUVAGES

Comme au cinéma ou dans nos jeux adorés, les gros bras hantent le monde du rock. Ainsi, Manowar est constitué de quatre tas de muscles guidés par l'ancien guitariste des Dictators, l'excellent Ross the Boss. A découvrir pour les amateurs de six cordes. Mais celui qui bat tout le monde côté morphologie, c'est incontestablement Kane Roberts. Véritable force de la nature, n'ayant rien à envier à Schwartzenegger, apparaissant sur ses clips entouré de minettes en folie, Kane Roberts s'est fait connaître en accompagnant Alice Cooper. Alice ferait, lui, plutôt dans le rachitisme, surtout comparé à son nouveau guitariste. Il est pourtant plus vorace qu'un loup, et je conseille à tous nos jeunes (et nombreux) lecteurs d'écouter ses premiers albums, de *Love it to Death* à *Billion Dollar Babies*. Les mélodies sont superbes, et les textes racontent des histoires de cimetières, de combats de rue ou de goules voraces. Attention, chefs d'œuvre.

ALICE COOPER



Alice Cooper a d'ailleurs influencé un grand nombre de nouveaux groupes. Sa préférence va au groupe Gun's Roses, avec lequel il vient d'enregistrer une chanson. Ceux qui me lisent depuis le numéro un de ce magazine savent que je porte une admiration sans bornes à ce groupe sauvage, et particulièrement à son chanteur Axel Rose. Dans le même style (mauvais garçons, guitares en avant), on peut remarquer Faster Pussycat, qui a emprunté son nom (et les filles de ses clips) aux films "mammaires" de Russ Meyer, et qui porte une attention toute particulière au son des guitares.

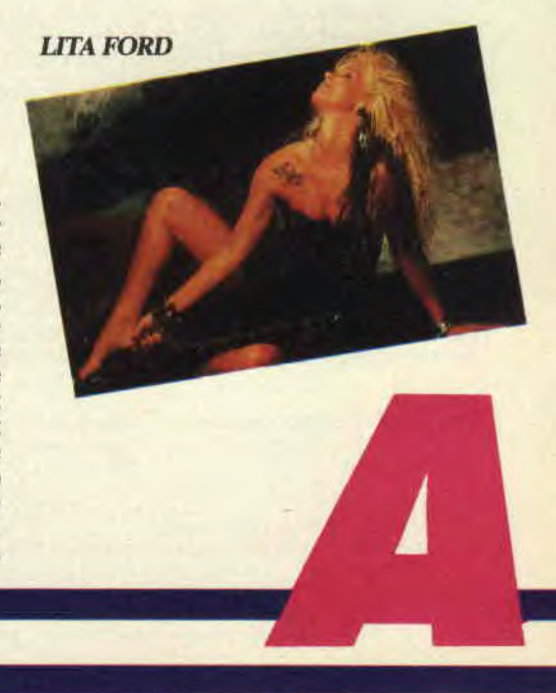


FASTER PUSSYCAT

III - LES SAUVAGEONNES

" Barbarian II, c'est bien, pasqu'on peut choisir la fille, et admirer Maria Whitaker!". Oui, je sais, dans le rock barbare, les filles sont moins nombreuses, mais tout aussi sauvages que leurs frangins. Plus sensuelles aussi. Niveau groupes féminins, on a eu droit à quelques spécimens, le plus intéressant demeurant les petites protégées de Lemmy, Girlschool, aussi à l'aise sur scène que sur disque. Deux filles issues du même groupe sont pourtant l'exception qui confirme la règle. Le groupe, c'était les Runaways. Les filles sont Joan Jett *(I Love Rock'n Roll)* et Lita Ford, qui a sorti cette année un album très diversifié, passant d'ambiances heavy à de superbes chansons mélodiques. Autre fille à surveiller de près, Kat, qui officie dans un style très trash, avec une très bonne maîtrise de l'instrument macho par excellence, la guitare.

LITA FORD



IV - LES SUPERSTARS DU CATCH

Kamala monte sur le ring. Une musique tribale rythme ses pas lourds de combattant de la jungle. Son visage maquillé brille sous les regards de millions de spectateurs. Son manager, casque et panoplie coloniale, fouette et harangue son "poulain". Le combat ne durera que quelques minutes, le temps pour Kamala d'écraser son adversaire comme une crêpe. Dans l'assistance, c'est le délire, fous rires et frissons. Jusqu'au combat suivant. Le catch, c'est du cirque, des combats réglés au millimètre et joués par des cascadeurs grimés en barbares, rockers fous (Dino Bravo) ou ninjas destructeurs tout droit sortis de nos softs d'arcade chéris. Le plus fort, c'est Hulk Hogan, copain de Mr. T, 2,08 m pour 146 kg. Le Français, c'est André le Géant, 2,23 m pour plus de 200 kg. Mon préféré, vous l'aurez deviné, c'est Kamala, briseur d'os devant l'éternel. Canal + nous a fait découvrir ces nouveaux barbares. En octobre, vous pourrez les découvrir en tournée française : Paris/Bercy le 7 octobre, St-Etienne le 8, Lyon le 10, puis Nantes le 11, Lille le 12 et Montpellier le 13. Ne les manquez pas, ils vous feront Barbarian en chair et en sueur.



DISQUE DU MOIS : RENO ISAAK - JE VEUX RESTER TON JOUJOU (EPM)

Ouvrons une parenthèse dans ce déluge de métal, pour découvrir un nouveau chanteur français : Reno Isaak. Lui aussi a longtemps brûlé les planches avec son ancien groupe WC3 au début des années 80. Après son second album aux couleurs psyché, *la Machine infernale* (CBS), le groupe s'arrête. Reno s'installe en solitaire, composant des musiques de film (notamment avec Aline Isserman), jouant même dans l'étrange film de Juliette Berto, *Neige*, en 1986. Mais le rock continuait de titiller ce personnage hors du commun. Début 88, il s'embarque avec sa productrice (l'actrice Corinne Dacla) pour l'Angleterre, où il va enregistrer un 45 tours aux couleurs sixties avec l'ex-Barracuda Jeremy Green. Orgue acide, guitares omniprésentes et texte tout en finesse, *Je veux rester ton joujou* a toutes les qualités pour vous séduire. En attendant le clip (couleur chair), l'album et les tournées (concerts parisiens et Transmusicales de Rennes en fin d'année) de Reno Isaak.

MAHLATHINI MAHOTELLA QUEENS

DAVID LEE ROTH

Ils viennent incendier Paris en ce mois de septembre : David Lee Roth (avec le guitariste fou Steve Vai) les 2 et 3 au Zénith, Kiss sans maquillage, mais avec un excellent dernier album à l'appui le 13 (Malmsteen en ouverture) au même endroit, et Iron Maiden à la fin du mois.

Hors hard, le concert du mois, c'est Mahlathini et Mahotella Queens, qui joueront le 10 septembre à la fête de l'Humanité. Ce groupe, formé par West Nkosi, principal producteur de musique sud-africaine et collaborateur de Paul Simon sur Graceland, devrait ravir les nombreux fans de Johnny Clegg avec son style Mbaqanga. N'hésitez pas à vous procurer leur dernier album Paris-Soweto (Celluloïd).

Le mois prochain, je ferai un top de guitaristes métalliques. N'hésitez pas à m'écrire et à me donner la liste de vos gratteux préférés.

A

INVITE DU MOIS : JEAN SOLE

Pour la rentrée, ce numéro 7 accueille un invité de choix, Jean Solé, que tous les amateurs d'images connaissent bien, par son travail touchant à tous les domaines graphiques : bande dessinée, dessin d'humour, de presse, d'art, publicité ou travail sur ordinateur. Un homme complet donc, qui adore changer de style, touche-à-tout de génie. Le mieux était de lui demander quelques renseignements sur ses nombreuses créations.

JEAN SOLE : Je suis en fait beaucoup trop dispersé, j'aime trop changer, pour pouvoir tenir en haleine de longues séries, ou garder toujours les mêmes personnages. J'ai fait des tentatives, comme le *Plombier maudit*, qui était sorti en album mais n'a pas eu de suite. Je viens par exemple de dessiner, pour *Fluide glacial*, une B.D. de deux personnages, Max et Bébert, mais je n'ai aucune idée sur ce qu'ils deviendront par la suite. En fait, j'aime trop ne pas savoir ce que je ferai dans six mois.

AMSTRAD Cent Pour Cent : Tu as commencé dans les années soixante-dix dans *Pilote*...

J.S. : A l'époque *Pilote* était hebdo, et j'étais allé voir René Goscinny, qui m'a tout de suite fait dessiner des pages d'actualité. Par l'intermédiaire de Druillet, j'ai aussi fait la connaissance de Dionnet, qui débutait comme moi dans *Pilote*, et on a donné vie à notre premier héros, Jean Cyriaque. La suite, toujours dans Pilote, c'est les Animaleries (NDLR : dessins animaliers à tendance fantastique), *En écoutant les images* (NDLR : superbe chronique musicale en images, que Solé réalisait en compagnie de Lesueur), etc.

A.C.P.C : Lors de l'éclatement de *Pilote* ancienne formule, tu as participé aux débuts de tous les nouveaux journaux à tendance "adulte"...

J.S. : J'ai participé à *l'Echo des savanes, Métal hurlant,* puis *Fluide glacial,* tout en continuant à travailler pour *Pilote.* J'ai même été pendant un temps rédacteur en chef de l'*Echo* avec Pétillon et Mandryka.

A.C.P.C : Et l'aventure Superdupont ?

J.S. : Au départ, Superdupont était dessiné par Alexis. Passé le choc de la mort de cet ami, il nous semblait un peu bête que le personnage disparaisse aussi et Gotlib m'a proposé de le reprendre pour Fluide. Au début, ce personnage raciste, profrançais, superhéros béret et charentaises, faisait marrer les gens. Le problème, c'est qu'avec le phénomène Le Pen and co la réalité a rejoint la fiction. Et certaines personnes prenaient le personnage au premier degré. C'est ce qui nous a poussé à arrêter le personnage. On parle, éventuellement, de le reprendre avec Lob et Gotlib.

A.C.P.C : Après Superdupont, que s'est-il passé ?





J.S. : J'ai continué mes divers travaux d'illustration, passant d'une affiche de film à une couverture du *Nouvel Observateur*. Je viens par exemple de dessiner les couvertures des signes astrologiques en B.D. pour *Vents d'ouest* et de collaborer au numéro 7 de votre magazine.
A.C.P.C : Justement, venons-en au dessin sur ordinateur.
J.S. : L'ordinateur ne remplacera jamais le dessin traditionnel. C'est un nouvel outil. Je suis un spécialiste du MacIntosh et j'adore travailler sur cet appareil.
A.C.P.C : Le dessin animé ne t'a jamais intéressé ?
J.S. : Non. J'ai beaucoup de mal à travailler en équipe, j'aime bien faire mes propres couleurs, tout faire moi-même. De plus, le dessin animé est très dur économiquement. Je connais le problème, ma femme en fait. Caza est par exemple sorti complètement vidé de l'expérience de Gandahar, sans que le résultat l'ait pleinement satisfait. Mieux vaut faire du dessin animé sur ordinateur.
A.C.P.C : Que penses-tu de l'état de la B.D. à l'heure actuelle ?
J.S. : L'époque n'est plus la même qu'il y a une quinzaine d'années. Nous avions alors tous les tabous à transgresser, des milliers de choses à découvrir. Aujourd'hui, un jeune de vingt ans aura beaucoup plus de mal à trouver un style original. Mais il a aussi un énorme bagage culturel, une technique plus complète que quand j'ai débuté.
A.C.P.C : Tes projets ?
J.S. : Je suis quadragénaire depuis le mois d'août, et j'ai parfois envie d'arrêter ce rythme infernal de travail, et de me consacrer à la sculpture ou à la peinture.





EVENEMENT DU MOIS : L'ARAIGNEE SE MARIE

C'est pire que Dallas chez les sup'héros de la Marvel, traduits en France aux éditions Lug. On avait connu les mariages de Jane et Red Richards (l'invisible et l'homme élastique) des quatre fantastiques, de Vision et de la Sorcière Rouge, et même de la Guêpe et de Giant Man, (avec superdivorce à la clé), voilà que Spiderman, alias l'homme araignée, bourreau des cœurs devant l'Eternel (aaaargh la Chatte noire !), va lui-même enterrer sa vie de jeune garçon et prendre une concubine. Vous êtes tous invités à ses noces à la rentrée dans les pages de *Nova*.
Au fait, ne ratez surtout pas la nouvelle création de Jean Mitton, publiée dans *Titans*. Ca s'appelle Kronos, c'est pas vraiment du pur sup'héros, mais c'est digne de l'extraordinaire créateur de Mikros et Epsilon. Lisez aussi la nouvelle série d'Arthur Adams, qui est en train de faire sa petite révolution dans les comics avec *Longshot,* allant même jusqu'à fustiger le rêve américain. Ca se passe dans *Spécial Strange*.

ANNIVERSAIRE DU MOIS : LES DIX ANS DE PLGPPUR

PLGPPUR, *Plein la gueule pour pas un rond,* est un fanzine de BD. Les fanzines, "ça va, ça vient", vous connaissez la chanson, trois petits tours et puis s'en vont. PLG, lui, fête ses DIX ANNEES d'existence. Dix ans d'interviews et de dossiers, pour nous donner la couleur des chaussettes de Margerin ou faire avouer à Tardi que "90 % des BD ne valent rien". Mais aussi dix ans de publications de planches de jeunes dessinateurs, certains commençant à sortir de l'anonymat, comme Gotting, qui publie de très belles choses aux éditions Futuropolis, Moynot, Dupuy, ou l'illustrateur François Avril. Tous sont présents dans ce n° 23-24 de *PLG,* qui donne la température sur l'état de la BD en 1988, et, en bonus, brosse un portrait très complet de Max "Colin Maillard" Cabanes (*PLG,* Philippe Morin, 16, rue Gabriel-Péri, 92120, Montrouge).



LARME DU MOIS : GEORGES LEVIS

Un snif d'adieu à la mémoire d'un de mes dessinateurs préférés qui vient de nous quitter : Georges Levis. Après avoir hanté la presse féminine du milieu du siècle, il s'était lancé dans des histoires sulfureuses de violence et d'amour.
Après cette triste nouvelle, je ne pouvais que terminer sur une note optimiste : des producteurs américains prévoient le tournage en 1989 de treize téléfilms autour du personnage de Lucky Luke, dont le rôle serait interprété par... Terence Hill en personne. A suivre.

Patrick GIORDANO



DU RIFIFI SUR JARMILA de Max











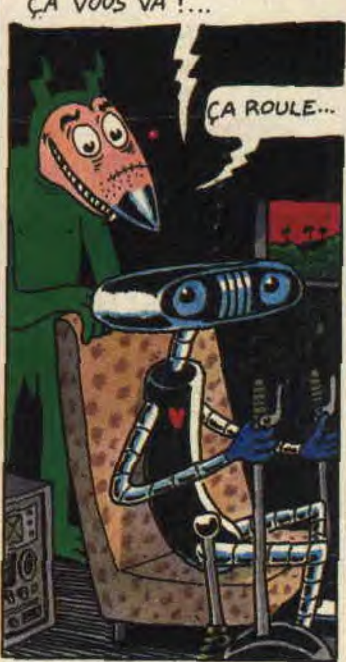









TIENS, PRENDS ÇA POUR LES MAUVAISES RENCONTRES
WOOH! C'EST LOURD!...


... BON ALLONS-Y, DIRECTION PLEIN SUD COMME D'HAB... ÇA VOUS VA ?...
ÇA ROULE...


...ET TOI, LÀ HAUT, FAIS GAFFE! TIRE SUR TOUT CE QUI EST SUSPECT!...
OUAIS, OUAIS!!
BROOOOOoo
CLIKTCHAKLANGKLINGPOFPIF
BLORK!


SPOTY, IL Y A DES MONTAGNES DROIT DEVANT. ON PEUT Y FAIRE UN AUTRE FEU ?
C'EST PAS CON, ON Y VA!
?
BROOOM
KLINGLANGTCHAKPIFKLA


ÇA MONTE SEC... ON VA SE TAPER UNE CHIÉE VUE !..
GROOO?
BROOMBROOM


ALLEZ, TOUT LE MONDE DESCEND ET RAMÈNE DU BOIS POUR LA FLAMBÉE...
BROOM-BRR...
BROF!!


JE CROIS QUE CELUI-CI ON VA LE VOIR DE LOIN...
J'ESPÈRE...


C'EST VRAI QUE LA VUE EST PAS MAL... JARMILA EST UNE BELLE PLANÈTE!!.
OUAIS MAIS ÇA MANQUE D'AGENCES DE VOYAGE !...


ÇA MANQUE PEUT-ÊTRE D'AGENCES DE VOYAGE MAIS QUELLE SÉRÉNITÉ, C'EST GRANDIOSE. ET TOUT CE VERT.....
JUSTEMENT, LE VERT ÇA ME FOUT LES BOULES....


LE VERT ÇA TE FOUT LES BOULES?.... POURQUOI TU ME DIS ÇA?...
VA SAVOIR..


CONNARD!!
AH, COMMENT VA LE FEU?..


GROOOOOAAAR
IL SE PORTERAIT MIEUX SI TU Y METTAIS DU BOIS. ET....? QU'EST-CE QUE C'EST?....
OH NON!..


GRRRRR
ENCORE LUI ?! MAIS CETTE FOIS...


... J'LUI RÈGLE SON COMPTE À CETTE DE BÊTE....
CHLAK!
JE VAIS T'APPRENDRE CE QUE C'EST D'URINER SUR NOS EFFORTS !!


GREZCO!.. POUSSE-TOI BORDEL!!..
C'EST PAS VRAI !?. MARRE DE CE RUNNING GAG !!..


BUDABUDA BUDABUDA
piuuw
SSSTHIUUW


GROOGNEUGNEU!!
!!?
LAT


BONG
CRASH


BLAAM
BLING
BLING
CRAAK


WAAOH!.. QUELLE CHUTE !.. LE BLINDÉ EST EN MIETTES !.. QUE FAIT CE STUPIDE ANIMAL ?...
GREU! GREU!
IL S'EN VA....


"BILLE JAUNE" DOIT ÊTRE DANS UN TRÈS SALE ÉTAT.....
SÛREMENT, TOUS SES MICRO-PROCESSEURS DOIVENT ÊTRE NAZES !...


VOILÀ LES RESTES DU BLINDÉ. IL A L'AIR VRAIMENT INUTILISABLE. "BILLE JAUNE" DOIT ÊTRE DANS LES PARAGES, CHERCHONS....


ET MERDE ! IL VA FALLOIR MARCHER. CHIERIE !!..
OÙ EST-IL ?..


KRRRR!.. LA DÉTERMINATION DE LA FORME DU GLOBE PAR LA GÉODÉSIE SUPPPPOSE... KRRRR!.. SBOUIIK!.. KRRR!.. ANALOGUES AUX... KRRRRR!. THERMOCOUPLES DIAMBÉ DE CITHIUM À LA .. KRRR! ..ET CECI NE SE:.. KRRRR!.
?!
SSSHHHHHH
CRAAAK


...L'ANGOISSE PRÉMONITRICE QU'IL ÉPANCHE SUR Mr SPOCK ET DE... KRRRR!.. ET DE JE NE... KRRRR!.. GREU GREU.. ET JE... KRRRR!.. BZZZZ.. LOS VIAGEROS PER
PAF
KRR
OOO
CLAC
MAIS OÙ EST SON CORPS ?
LE PAUVRE, IL EST VRAIMENT NAZE IL DÉLIRE...
TSSHHHH


...SON CORPS ?.. IL NE DOIT PAS ÊTRE BIEN LOIN. ÇA VA ÊTRE DUR DE LE RÉPARER, SES CIRCUITS ONT L'AIR......
BUDABUDA
?!
PIUUUW
PIUUUW...
PIUUUW
?
KRRR!..

(A suivre...)